POR SÓLO 3,99€ JUEGO COMPLETO PARA PC «RUNAWAY 2» ¡GRATIS!

Nº 218
ABRIL 2013

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

REPORTAJE
WARFACE
LA ACCIÓN ONLINE QUE CONQUISTARÁ TU PC

REPORTAJE
WORLD OF WARPLANES
DESCUBRE LO MÁS NUEVO DE WARGAMING.NET

JUEGOS DEL MES
- TOMB RAIDER
- CRYSIS 3
- SIMCITY
- OMERTÀ: CITY OF GANGSTERS

EL TALLER
HERRAMIENTAS DE MODELADO
CREA AL MEJOR PERSONAJE PARA TU JUEGO



¡ANÁLISIS TOTAL!
STARCRAFT II HEART OF THE SWARM
¡EL REY DE LA ESTRATEGIA HA VUELTO!





¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!
RUNAWAY 2
¡VIVE A TOPE LA MAYOR AVENTURA DE TU VIDA!

INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR

¿Siempre conectado?

Bienvenido a Micromanía. Este mes celebramos varios regresos en el mundo del PC, con «StarCraft II» a la cabeza, cuya expansión ocupa la portada de este número. **«Heart of the Swarm» ya está aquí**. Segunda entrega de una trilogía de estrategia que se aúpa a lo mejor que ha dado el género en mucho tiempo, y con millones de devotos fans repartidos por todo el mundo. Y es que sobre Blizzard se podrá opinar lo que se quiera, pero deja los juegos pulidos como nadie. Incluso si, como «StarCraft II. Heart of the Swarm», te obligan a cosas que no quieres: disponer de «Wings of Liberty» para que funcione -no deja de ser una expansión-, o estar permanentemente conectado, como «Diablo III» o, como **otro clásico que regresa este mes, «SimCity»**. Y aquí, se encuentra uno de los hechos más controvertidos del mes, con el accidentado regreso del clásico de Maxis y sus problemas de conexión. ¿Es éste, realmente, el futuro del videojuego? Si la conexión permanente se impone, ¿qué ocurrirá si una compañía, como pasó con THQ, quiebra y sus juegos dejan de tener soporte al usuario? Pero el asunto online, realmente, va más allá de eso este mes, y visto desde una perspectiva mucho más positiva.

Jugar en PC gratis

El modelo de los juegos gratuitos en PC no es nuevo. Mucho menos si se trat1a de **juegos online**, como dos que os presentamos en sendos reportajes este número: **«Warface»**, el juego de acción online de Crytek, y **«World of Warplanes»**, con Wargaming.net abundando en las batallas online. **Dos juegos explosivos, de acción online y gratuitos**. ¿Es éste el futuro del juego en PC? ¿Cuál de las dos opciones de conexión permanente es más viable? Quizá ambas.

Pero que tanta conexión no te distraiga de otros contenidos del número de Micromanía que tienes entre manos, porque el repaso a **los mejores juegos de acción del momento**, las reviews de grandes esperados, como «Tomb Raider» o «Crysis 3», y lo más nuevo en hardware y toda la actualidad, bien merece un repaso. Igual que el juego que te regalamos para **descargar de la FX Classics Store: «Runaway 2»**. Así, sí es bueno estar conectado. A Micromanía.

Francisco Delgado Director de Micromanía



Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

SUMARIO

ACTUALIDAD
06 La Imagen
08 Actualidad

HABLANDO CLARO
22 Buzón

REPORTAJE
24 Warface
92 World of Warplanes

A EXAMEN
28 Reviews
- 28 StarCraft II Heart of the Swarm
- 32 Tomb Raider
- 36 Crysis 3
- 40 SimCity
- 40 Omertà City of Gangsters

GRANDES ÉXITOS
46 Relanzamientos

RANKING
48 Recomendados Micromanía
50 Los favoritos

COMPARATIVA
52 Juegos de acción

EL TALLER
60 Herramientas de Modelado 3D

LA COMUNIDAD
65 Zona Micromanía
66 La comunidad

ZONA DIGITAL
72 Zona Digital

RETROMANÍA
74 Hace 10 años
76 Hace 20 años

TECNOMANÍAS
78 Gaming
80 Hardware
82 Guía de compras

PRIMER CONTACTO
84 Previews
- 84 Caos en Deponia
- 88 Resident Evil 6
- 90 Dead Island Riptide

JUEGO EN DESCARGA
96 Runaway 2

AVANCE
98 En el próximo número



24 WARFACE
El aspirante al trono de la acción bélica online tiene esta pintaza.



32 TOMB RAIDER
Lara Croft renace a lo grande en un juego espectacular al máximo.



52 COMPARATIVA JUEGOS DE ACCIÓN
Lo mejor en acción para PC que hay disponible... y lo que vendrá.

28 **STARCRAFT II HEART OF THE SWARM**
La expansión de «StarCraft II» ya está aquí. ¿Es lo que esperabas?



96 **JUEGO EN DESCARGA**
«Runaway 2», una de las mejores aventuras españolas de todos los tiempos, para que la descargues en la FX Classics Store.

ÍNDICE POR JUEGOS

7th Guest 3, The .... Zona Digital 73
Assassin's Creed .... Actualidad 8
Assassin's Creed III .... Comparativa 54
Assassin's Creed IV Black Flag .... Primeras Imágenes 18
Battlefield 4 .... Comparativa 56
BioShock .... Actualidad 9
BioShock Infinite .... Actualidad 13
BioShock Infinite .... Comparativa 56
Call of Duty Black Ops 2 .... Comparativa 53
Caos en Deponia .... Preview 84
Cities XL Premium .... Relanzamientos 47
Company of Heroes 2 .... Instantánea 12
Company of Heroes 2 .... Actualidad 13
Croods, The .... Zona Digital 73
Crysis 3 .... Instantánea 17
Crysis 3 .... Review 36
Crysis 3 .... Comparativa 53
Cyberpunk 2077 .... Actualidad 13
Darksiders .... Instantánea 12
Dead Island Riptide .... Actualidad 16
Dead Island Riptide .... Preview 90
Dead Space 3 .... Comparativa 54
Defiance .... Actualidad 16
Diablo III .... Actualidad 8
Dishonored .... Comparativa 53
DMC Devil May Cry .... Comparativa 54
Far Cry 3 .... Comparativa 53
GeoCaching .... Zona Digital 73
GRID 2 .... Actualidad 13
Imperial Glory .... Relanzamientos 46
Mafia II Complete Edition .... Relanzamientos 46
Mass Effect 3 .... Relanzamientos 46
Merchant Kingdom .... Zona Digital 72
Cities XL Premium .... Relanzamientos 47
Metro Last Light .... Instantánea 12
Metro Last Light .... Actualidad 13
Metro Last Light .... Comparativa 56
Omertà City of Gangsters .... Review 44
One, The .... Zona Digital 72
Parallel Kingdom .... Zona Digital 72
Prey 2 .... Actualidad 13
Prey 2 .... Comparativa 56
Prince of Persia .... Actualidad 9
Real Racing 3 .... Zona Digital 73
Resident Evil 6 .... Comparativa 56
Resident Evil 6 .... Preview 88
Runaway 2 .... Juego en Descarga 96
SimCity .... Actualidad 10
SimCity .... Review 40
Shadow Cities .... Zona Digital 73
ShootMania Storm .... Actualidad 16
Shroud of the Avatar .... Actualidad 10
Sonic Dash .... Zona Digital 73
Space Hulk .... Actualidad 13
Splinter Cell .... Actualidad 8
Splinter Cell Black List .... Comparativa 56
Star Trek .... Actualidad 16
StarCraft II Heart of the Swarm .... Review 28
Stoked Big Air Edition .... Relanzamientos 46
Thief .... Comparativa 56
Tomb Raider .... Actualidad 8
Tomb Raider .... Actualidad 10
Tomb Raider .... Review 32
Tomb Raider .... Comparativa 54
Total War Rome II .... Actualidad 13
Walking Dead, The .... Actualidad 10
World of Warplanes .... Reportaje 92
Warface .... Reportaje 24
WatchDogs .... Actualidad 13
WatchDogs .... Comparativa 56
Witcher 3, The. Wild Hunt .... Actualidad 13
Witcher 3, The. Wild Hunt .... La imagen 6
World of Warcraft .... Actualidad 8
Zombies, Run .... Zona Digital 73



THE WITCHER 3 WILD HUNT

Las expectativas que ha levantado CD Projekt RED con el anuncio de «The Witcher 3: Wild Hunt» están de sobra justificadas. Si el mes pasado ya comentamos nuestras impresiones al respecto, las nuevas imágenes lanzadas por el estudio, con la confirmación de que la version para PC será la más potente, gráficamente hablando, reafirman nuestra idea de que **CD Projekt RED es en la actualidad uno de los baluartes en el rol para PC.**

«The Witcher 3: Wild Hunt» no aparecerá hasta 2014. Quedan meses para seguir su desarrollo, y es seguro que el estudio seguirá soltando píldoras de información sobre el mismo y las novedades del mundo abierto en que se desarrollarán las aventuras de Geralt.



Los juegos de Hollywood



Ken Levine cancela la peli de «BioShock», pero se confirma una nueva sobre «Tomb Raider»... ¿Cuál es el juego de Hollywood?

Los comentarios sobre la falta de ideas originales en Hollywood a la hora de producir "blockbusters" no son nuevos. Los últimos tiempos están viendo como los grandes héroes del cómic –y algunos medianos– copan los presupuestos de las grandes productoras de la meca del cine. Y aunque las adaptaciones a juego de películas de –supuesto– éxito son moneda común, también lo son, cada vez más, las películas inspiradas en videojuegos de renombre.

No es un dato nuevo. Si Cazafantasmas se convirtió en la primera película adaptada a videojuego, y Commando fue una de las primeras licencias que sufrió el camino inverso, los intentos por fundir ambos medios han sido numerosos y con desigual fortuna, aunque, generalmente... bastante desastrosos en las películas.

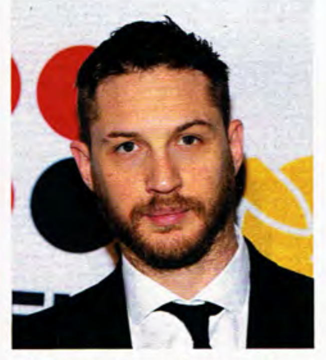
Uno de los ejemplos más sangrantes fue el de Super Mario Bros. –ver derecha–, aunque se podría escribir todo un compendio del despropósito con las adaptaciones de Uwe Boll de varias licencias al séptimo arte,

La última noticia saltó, por partidaa doble, hace unos días. Casi a la vez se confirmó, por un lado, que el reinicio de «Tomb Raider» se convertiría en una nueva película protagonizada por Lara Croft, pero sin Angelina Jolie –que de adolescente ya no tiene nada– en el reparto, y por otro, que Sam Raimi se descolgaba –abajo– del proyecto de la película de «World of Warcraft», de Legendary Pictures.

La productora de Ubisoft

Una compañía que parece haberse tomado con especial interés el salto de sus personajes y licencias a la pantalla grande es Ubisoft, que ha





Pues se da un aire a Sam, ¿verdad? Tom Hardy, también conocido como Bane, en «The Dark Knight Rises», será el actor que dará vida a Sam Fisher en la película de «Splinter Cell».

EL GRAN ENIGMA DE WOW



Sam Raimi se ha descolgado del proyecto de la película de «World of Warcraft» tras una ruptura con Blizzard por diferencias creativas. Raimi echó atrás el primer guión de Blizzard y Legendary Pictures, y contrató a Robert Rodat, guionista de "Salvar al Soldado Ryan" para desarrollar uno nuevo, que mostró a Legendary y Blizzard. Ambos aceptaron, o eso creía Raimi, pero 9 meses después Blizzard vetó la historia, con el guión ya concluido. Ahora los rumores apuntan a Duncan Jones –Moon– como nuevo director.



¡897 MILLONES DE DÓLARES HAN RECAUDADO LAS PELÍCULAS DE RESIDENT EVIL!

en una década, desde 2002, en que se estrenó la primera adaptación, hasta 2012, en que apareció «Retribution». La cifra corresponde sólo al dinero en taquilla recaudado en todo el mundo. Más de 650 millones, fuera de Estados Unidos.





Ezio/Altair/Connor/Edward tendrá la cara de Michael Fassbender. No han trascendido detalles sobre el guión de «Assassin's Creed», pero el protagonista está confirmado.

Varias películas basadas en sagas de juegos de gran popularidad están en camino

sido también de las pocas en montar una productora propia para el control creativo de las franquicias: Ubisoft Motion Pictures.

Actualmente, Ubisoft mantiene en preproducción adaptaciones de «Assassin's Creed», «Splinter Cell» y «Ghost Recon», aunque no es la primera vez que se ven involucrados en este "crossover" de medios. La adaptación de «Prince of Persia», con producción y guión del mismísimo Jordan Mechner, fue de las más dignas de los últimos tiempos. Por otro lado, hasta Ridley Scott produjo un corto –Ghost Recon Alpha– como "precuela" de «Ghost Recon», el juego.

Y el resto de compañías, ¿cómo ven las ansias de Hollywood por sus franquicias más apetitosas? Pues algunos no muy bien. Ken Levine ha machacado las ansias de Universal de llevar al cine «BioShock», pero la historia tiene miga: Gore Verbinski iba a dirigir «BioShock» como una producción de 200 millones de dólares con calificación R, pero cuando Watchmen no funcionó en pantalla, el estudio redujo el presupuesto a 80. Verbinski dijo no, y entró Juan Carlos Fresnadillo en el proyecto, pero la idea no iba por buen camino. Levine tuvo la opción de veto y la utilizó.

Mientras tanto, Paul W.S. Anderson ha confirmado que hará la sexta de «Resident Evil», a mayor gloria de su mujer: Mila Jovovich. El estreno, en septiembre de 2014.



¿Quién encarnará a la nueva Lara? Aunque se ha confirmado la producción basada en el "reboot" de «Tomb Raider», aún no hay protagonista. Nuestra apuesta: Jennifer Lawrence.

EL COMIENZO DEL HORROR...



Era 1993 cuando se estrenaba en todo el mundo "Super Mario Bros." En la cinta se juntaban nombres como Bob Hoskins, Dennis Hopper, Samantha Mathis o John Leguizamo en el elenco, y a cargo de parte de la dirección estaba Roland Joffé, el responsable de una obra maestra como La Misión. El resultado fue una película tan desastrosa que, desde entonces, casi nadie se espera un buen film cuando se adapta un videojuego a la pantalla grande... y con razón.



«Prince of Persia», con Jake Gyllenhall como protagonista, sin ser una gran película es de las adaptaciones más dignas de un juego a la pantalla grande.



HYPE



El gran secreto de AMD... ¿Cuál será?



"AMD se trae algo muy gordo entre manos en lo referente a juegos..." Es lo que la compañía ha afirmado en su blog dedicado a los videojuegos. ¿Hablarán de PC o de su participación en PS4? Si quieres más información síguelos en: **blogs.amd.com/play**

¿Cuándo llega Google Glass?



Todavía son rumores, pero ya se empieza a hablar de la fecha y el precio de Google Glass. Las gafas de realidad aumentadab de Google podrían estar disponibles a finales de este mismo año, a un precio no desvelado, pero no superior a 1500 dólares.

Para los muy fans de Skyrim y Bethesda

Bethesda Softworks ha estrenado tienda online para la venta de merchandising de sus juegos. Camisetas, objetos, figuras de coleccionistas en edición limitada que cuestan un riñón (bueno, varios cientos de euros)... Ya están disponibles en **store.bethsoft.com**

De Xbox Arcade a Windows 8 y RT



Microsoft ya tiene a punto la disponibiidad en Windows 8 y RT de Microsoft PLAY. Se trata de poder acceder a juegos de Xbox Live Arcade en diferentes dispositivos, incluyendo PC. El proyecto se ha llevado a cabo por Microsoft junto a NVIDIA.

EL TERMÓMETRO

LORD BRITISH VUELVE DESDE KICKSTARTER



Con el sello de un nuevo estudio, Portalarium, se presenta «Shroud of the Avatar». El regreso de Richard Garriott al mundo del rol se hará con financiación a través de Kickstarter.

TELLTALE ANUNCIA MÁS MUERTOS VIVIENTES

El estudio ha confirmado que habrá una "Season 2" de su juego por capítulos. Se espera que esté disponible para este mismo año, probablemente para otoño.

LOS RUMORES DE VALVE Y STEAMBOX SIGUEN

Lo último son las declaraciones atribuidas a Gabe Newell sobre la disponibilidad de su PC/consola para este mismo verano. Se habla incluso de que estaría listo en junio.

LA CRISIS TAMBIÉN AFECTA A LOS JUEGOS

Las ventas de videojuegos en España se sitúan en los mismos niveles que en 2005. Son los datos de Adese, presentados en base al estudio de las ventas de 2012.

RON GILBERT DEJA DOUBLE FINE

Por sorpresa, y tras el lanzamiento de «The Cave», Ron Gilbert, uno de los nombres propios en la historia de los juegos de PC, anuncia que emprende nuevos proyectos para iOS.

EL REBELDE PELO DE LARA CON NVIDIA



Los problemas de «Tomb Raider» en las tarjetas Nvidia, en los máximos niveles de detalle gráfico, son justificados por la compañía por el tardío acceso al código, casi final, del juego.

¿Demasiada ambición en el nuevo «SimCity»?

Un problemático lanzamiento con múltiples problemas en los servidores lastra la puesta al día del clásico de PC.



Además de los problemas de servidores, el modelo de juego ha sido muy criticado.



Sí, el lanzamiento ha sido un desastre, y no precisamente de los que aparecen en el juego.

Aunque era uno de los regresos más esperados de la temporada, el lanzamiento de «SimCity» se ha convertido en un auténtico dolor de cabeza para EA y Maxis. Aunque las quejas han sido más notorias en EE.UU. que en Europa, aquí no hemos estado exentos de inconvenientes de un accidentado lanzamiento marcado por los problemas con los servidores y el curioso modelo de diseño de juego, en el que la participación de jugadores online ajenos a tu ciudad pueden afectar negativamente al desarrollo de una partida.

Todo está conectado

El precedente de «Diablo III» como un juego que obliga a una conexión permanente para jugar, y sus problemas de crecimiento, no ha evitado que Maxis tropezara en la misma piedra: no es posible jugar offline en «SimCity» porque el juego constantemente intercambia información con los servidores mundiales.

La beta ya causó problemas del mismo tipo, que EA confiaba en tener resueltos para la salida del juego, pero han sido casi 10 días de conflictos, que la compañía ha intentado compensar con el regalo de un juego de Origin, el día 18 de marzo, a aquellos usuarios registrados de «SimCity». ¿Tú has conseguido el tuyo?

Si quieres saber más sobre «SimCity» y los problemas que han acompañada a su lanzamiento, no te pierdas la review de la página 40.

EL PRECEDENTE DE «DIABLO III»



Al mastodonte de «Diablo III», con más de 10 millones de copias vendidas, le pasó algo parecido en su lanzamiento. La sobrecarga de accesos a los servidores en los primeros días provocó esperas interminables y cuelgues. Finalmente, aunque tras el lógico mosqueo de los jugadores, todo se resolvió...




DE LOS CREADORES DEL
SHOOTER EN PRIMERA PERSONA MEJOR VALORADO DE LA HISTORIA*
BIOSHOCK
INFINITE
GALARDONADO CON
MÁS DE 80 PREMIOS
26 DE MARZO
BIOSHOCKINFINITE.COM
18
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PC DVD ROM
IRRATIONAL GAMES
2K GAMES
*Basado en la media del ranking metacritic para las plataformas disponibles. © 2002-2013 de Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games, Irrational Games, BioShock y BioShock Infinite y sus respectivos logotipos son marcas comerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.



VIENDO LA LUZ AL FINAL DEL TÚNEL

LA DEBACLE DE THQ Y EL OSCURO FUTURO DE SUS SAGAS MÁS POPULARES TIENEN UN FINAL FELIZ... AUNQUE NO PARA TODOS.

THQ aseguraba que la mayoría de sus franquicias tenían el futuro asegurado -lo que deseábamos con todas nuestras fuerzas-, pero no estábamos del todo seguros de qué iba a pasar con «Metro Last Light» o «Company of Heroes 2» tras la bancarrota de la compañía.

Tras la compra de estos y otros títulos por compañías como Square Enix y SEGA, se ha confirmado que «Metro Last Light» verá la luz en Mayo y «Company of Heroes 2» en Junio. Más difícil lo tiene la franquicia «Darksiders», que sigue en el limbo...

LOS MÁS ESPERADOS

«Crysis 3» y «SimCity» abandonan nuestra lista. Para llenar su espacio no faltan candidatos. «Cyberpunk 2077» y «Company of Heroes 2» nos han parecido los más mejores.

«Space Hulk» se deja ver

¡Los Blue Angels Terminators salen de la oscuridad con nuevas imágenes, desvelando, además, algunos datos claves sobre el juego!



Los viejos enemigos regresarán con un aspecto amenazador, siempre dispuestos a emboscarte en oscuros y angostos corredores.

Dos décadas después del bombazo de «Space Hulk», Full Control avanza con el desarrollo de una nueva adaptación del famoso juego de tablero de Games Workshop. Hasta ahora, sólo conocíamos algunos datos, como que sería esta vez un videojuego por turnos, como corresponde a una adaptación del juego de mesa. También se había mostrado un breve "teaser" que apenas dejaba distinguir nada.

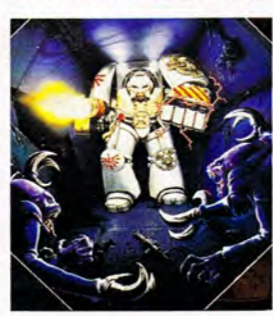


Como en el juego original, podrás optar por una perspectiva táctica cenital, para el control de tu escuadra de marines.

Ahora podemos ver las dos primeras pantallas. Sólo dos, sí, pero bastante elocuentes. Dejan claro que el juego quiere reproducir fielmente el espíritu del juego de mesa, con corredores claustrofóbicos y oscuros donde te esperan las hordas de los feroces Genestealers.

«Space Hulk» estará basado en la campaña "Sin of Damnation" de la tercera edición del juego de mesa. Incluirá una campaña individual y un modo multijugador cooperativo y otro cara a cara con la opción de controlar a los aliens ladrones de genes. Pero lo más grande es que jugadores desde un móvil, un PC o un Mac, podrán compartir una misma partida. Síguelo en: **spacehulk-game.com**

¡EL VIDEOJUEGO ORIGINAL ERA ASÍ!



Hasta 1.993 "Space Hulk" sólo era conocido por ser uno de los **juegos de mesa de Games Workshop,** ambientado en el universo de **Warhammer 40K.** Pero entonces, Electronic Arts desarrolló una adaptación para DOS, Amiga y PC-98. Era un videojuego táctico en **tiempo real** en el que podíamos controlar un pelotón de Marines Espaciales genéticamente mejorados que exploraban viejas naves a la deriva en un "puente espacial" infestado de hostiles alienígenas.



Las grandes citas de 2013

La agenda para un entusiasta de los videojuegos está muy apretada. ¿Sabes cuándo se celebran los grandes eventos? ¡Pues toma nota!

Ferias de la industria, convenciones, eventos para los fans... Si puedes asistir en persona a cualquiera de ellas eres un privilegiado, pero como suponemos que la cosa va a estar difícil, al menos te indicamos aquí las fechas, para que puedas registrarte y seguir la actualidad en tiempo real desde sus portales online. La primera de ellas es la PAX East de Boston, del 22 al 24 de Marzo (east.paxsite.com). Después llega la GDC, que tendrá lugar los días 25 a 29 del mismo mes en San Francisco (gdconf.com). Ya en Junio se celebra el E3 de Los Ángeles (www.e3expo.com). Le seguirá la QuakeCon, del 1 al 4 de Agosto en Dallas (www.quakecon.org). La GamesCon de Colonia, del 21 al 25 de agosto (gamescon-cologne.com).

Finalmente, la BlizzCon acaba de anunciarse para los días 8 y 9 de Noviembre (blizzcon.com).

PARRILLA



BIOSHOCK INFINITE
» 26 DE MARZO DE 2013 » ACCIÓN
» IRRATIONAL GAMES » PC, 360, PS3
Un shooter en pimera persona, sí... ¡pero no se parece a nada que hayas jugado antes, créenos!

METRO LAST LIGHT
» MAYO DE 2013 » ACCIÓN
» 4A GAMES » PC, 360, PS3
El subsuelo de Moscú volverá a inundarse de acción y terror en un ambiente post apocalíptico.

GRID 2
» 31 DE MAYO DE 2013 » VELOCIDAD
» CODEMASTERS » PC, 360, PS3
El juego de velocidad más esperado y anhelado. Será de nuevo un arcade... muy serio.

CALENTANDO



COMPANY OF HEROES 2
» 25 JUNIO DE 2013 » ESTRATEGIA
» RELIC » PC, MAC
El gran título bélico de Relic nos llevará a combatir al frente del Este de la 2ª GM.

TOTAL WAR: ROME II
» 2013 » ESTRATEGIA
» THE CREATIVE ASSEMBLY / SEGA » PC
Roma se enfrenta a Galos, Cartagineses, Suevos, Macedonios, Partos... ¡Esto tiene buena pinta!

PREY 2
» 2013 » ACCIÓN
» HUMAN HEAD » PC, 360, PS3
Esta vez nos tocará a nosotros ser los visitantes de remotos entornos alienígenas.

EN BOXES

WATCH DOGS
» 2013 » ACCIÓN
» UBISOFT » PC, 360, PS3
Estará ambientado en un Chicago realista... Por ahora, sólo se le ha visto en el E3 de Los Ángeles.

THE WITCHER 3: WILD HUNT
» 2014 » ROL » CD PROJEKT » PC
La saga de Geralt de Rivia culminará con el Brujo al encuentro de la Cacería Salvaje en un mundo abierto y con multitud de misiones.

CYBERPUNK 2077
» 2014 » ACCIÓN / ROL
» CD PROJEKT » PC
Un universo oscuro, con implantes cibernéticos y conspiraciones... En una sociedad decadente.

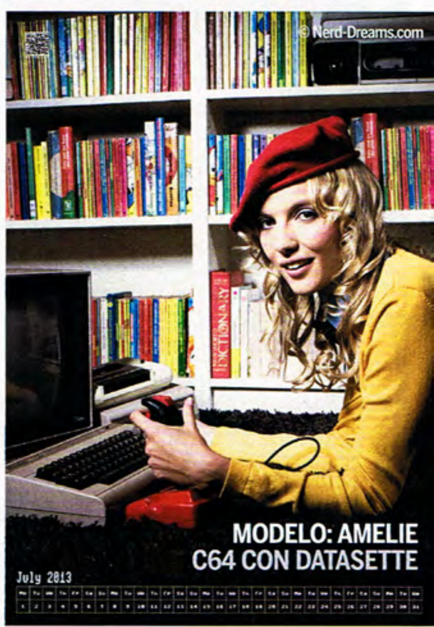
MODELO: SCARLETT
SINCLAIR ZX 81

© Nerd-Dreams.com





MODELO: SARAH
GAME BOY



MODELO: AMELIE
C64 CON DATASETTE



MODELO:
JOANA
MAC SE

EL (CADA VEZ MAYOR) ATRACTIVO DEL RETRO

¿QUÉ PODRÍA HACER MÁS INTERESANTE EL MUNDO RETRO, CADA VEZ CON MÁS ADEPTOS? QUIZÁ EL CALENDARIO MÁS "FRIKI" DE 2013... PARA LOS AFICIONADOS MASCULINOS

Si el cada vez mayor tirón del retro entre los fans de los videojuegos no estaba bastante claro, calendarios como el "Nerd Calendar" seguro que dan el empujón definitivo a lo "vintage" del videojuego.

La idea de lanzar el "calendario friki" –"Nerd Calendar"– de 2013 para los fans de la informática retro, uniendo máquinas y guapas modelos, viene de **www.Nerd-Dreams.com**, una web alemana en la que puedes solicitar el calendario por correo para España, por 25 euros más gastos de envío.

LANZAMIENTOS DE ABRIL

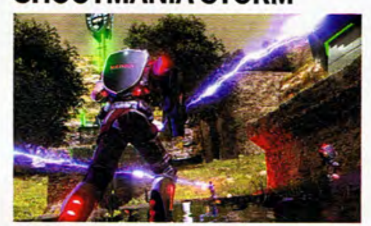
DEFIANCE



El MMO de acción de Trion Worlds nos llega de manos de Namco Bandai y seguirá un desarrollo paralelo a la serie de TV de SyFy en la que está basado. La versión estándar costará 49,99 €.

Fecha de lanzamiento: 02 / 04 / 2013

SHOOTMANIA STORM



Ubisoft distribuye digitalmente este juego de batallas online de Nadeo. Acción en tercera persona y amplitud de opciones para crear niveles con el sistema Mania Planet 2.0.

Fecha de lanzamiento: 10 / 04 / 2013

DEAD ISLAND: RIPTIDE



Se aproxima el esperado nuevo capítulo de la invasión zombi de Techland. «Riptide» será distribuido por Koch a 39,95 € en su edición estándar, la única confirmada para PC.

Fecha de lanzamiento: 26 / 04 / 2013

STAR TREK



Namco Bandai prepara el lanzamiento de este juego de "acción trekkie" de Digital Extremes. ¿Serás el Capitán Kirk o el Doctor Spock? «Star Trek» saldrá a la venta por 41,95 €.

Fecha de lanzamiento: 26 / 04 / 2013

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria... ¿Patinazos o verdades como templos? ¡Júzgalo tú mismo!

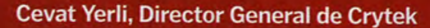


Tal y como yo lo veo, lo que hace falta para que los eSports den el salto definitivo es que los anunciantes se den cuenta de que tienen la misma viabilidad económica que los deportes tradicionales, y por tanto vale la pena invertir en ellos como lo hacen en el fútbol y el baloncesto.

Chris Sigaty, Productor de «StarCraft II»



No puedo comentar detalles confidenciales acerca de las especificaciones técnicas de PS4 y Xbox 720, pero sí puedo decir que no estarán a la altura de la potencia de un PC. Simplemente, es imposible meter el hardware de un PC por valor de 1500 o 2000 € en una consola de 400 €.



Cevat Yerli, Director General de Crytek



Hemos realizado un estudio sobre el free2play entre compañías británicas. El 40% creen que se trata de una modalidad con mucho futuro, mientras que el 30% piensan que la burbuja que se desinflará pronto. Nuestra conclusión es que las microtransacciones han llegado para quedarse.

Jo Twist, Directora General de UK Interactive Entertainment



El diseño de los RTS se ha estancado por las limitaciones del hardware. En la última década, los desarrolladores han tenido que diseñar juegos para equipos con chips de doble núcleo y sólo 2 GB de RAM. Ahora que estas limitaciones están siendo rebasadas, veremos cosas nuevas sorprendentes.

Brad Wardell, Director General de Stardock



ASÍ ES LA CARA DE LA NUEVA GENERACIÓN

EL REALISMO GRÁFICO EXACERBADO DE «CRYSIS 3» ADELANTA EL FUTURO

Cuando se habla de nueva generación, por lo general, se aplica a las consolas y su apartado gráfico, que se suele tomar como referencia y bandera de la misma. Si nos movemos en este terreno, sin embargo, no hay que esperar a las nuevas máquinas.

«CryEngine 3» ya despliega –en PC– aquello a que aspiran en el futuro las nuevas consolas. Pero... ¿basta con la calidad gráfica? Todos los detalles de «Crysis 3» están en la review de la página 36.

¡Nuevos asesinos para la causa!

Assassin's Creed IV Black Flag

☆ Acción/Aventura ☆ UBISOFT ☆ OCTUBRE 2013



CONVIERTE A TU NAVE EN OTRA PROTAGONISTA
Ubisoft estima que el reparto entre aventura en tierra frente al mar es una proporción del 60% y 40%, respectivamente. Pero, además, se ha querido hacer más amplio y realista tanto el combate en alta mar como las singladuras en la Jackdaw, tu nave, que será tan protagonista como Edward.

PIRATAS, ASESINOS Y TEMPLARIOS. ¿QUIÉN DA MÁS?
Un cambio de rumbo se impone en el nuevo «Assassin's Creed», ya confirmado para finales de 2013. El Caribe y la edad de oro de la piratería, en 1715, ambientarán el nuevo enfrentamiento entre Templarios y Asesinos, en el que asumirás el papel de Edward Kenway, el nuevo protagonista.



UN NUEVO PERSONAJE, AMBIENTACIÓN Y MOMENTO HISTÓRICO SE SUMAN A LA SAGA MÁS POPULAR DE UBI

DONDE NUNCA ANTES HAS LLEGADO CON TU ASESINO...
Además de un mundo abierto en el mar, como no has visto en anteriores entregas, con apasionantes combates en el mundo más variado y enorme de toda la serie, podrás explorar escenarios que nunca imaginaste, como el fondo del mar, saqueando los pecios de buques hundidos. Se ha desarollado un nuevo Sistema de Horizonte, para que siempre tengas disponibles dos o tres actividades piratas distintas, incluyendo las submarinas...



UNA LEYENDA A LA ALTURA DE BARBANEGRA
La elección del Caribe y el año 1715, con la piratería como telón de fondo tras la paz del Tratado de Utretch añade una vuelta de tuerca más al "culebrón" histórico de «Assassin's Creed». Aunque Desmond ya no aparecerá en el juego, el protagonista, Edward, es el padre de Haytham y, por tanto, abuelo de Connor, el protagonista de la anterior entrega.

EL PODER DE LA SINERGIA
Desde «Assassin's Creed II», Ubisoft ha desarrollado una estrategia de sinergia en el desarrollo de su serie más popular. **Cuatro estudios (Montreal, Singapur, Sofia y Quebec) han desarrollado el juego** en su parte individual, y dos más (Annecy y Bucarest) la multijugador. Una táctica que está dando sus frutos.



PARTICIPA Y GANA CON

STARCRAFT II
HEART OF THE SWARM

Sólo tienes que entrar en nuestra página de Facebook y contarnos qué esperas de «Heart of the Swarm» y las experiencias más divertidas o sorprendentes que tuviste con «Wings of Liberty»





¿CÓMO PARTICIPAR?

Es muy sencillo. Lo único que tienes que hacer es entrar en **www.facebook.com/revistamicromania** y dejar tus comentarios sobre «StarCraft II». Estas son sólo unas sugerencias pero... ¡cuéntanos las experiencias que tú quieras!

1. **¿Qué es lo que más te gustó de «Wings of Liberty»?**
2. **¿Habrías preferido un único juego con tres campañas?**
3. **¿Qué esperas de «Heart of the Swarm»?**
4. **¿Qué sugerencias les harías a los creadores del juego?**

¡Los 10 más originales se llevarán de regalo uno de estos fantásticos premios!

LOS PREMIOS

1 Juego StarCraft II Heart of the Swarm +
1 Camiseta exclusiva
(4 packs disponibles)

1 Juego StarCraft II Heart of the Swarm +
1 Mochila edición especial Blizzard
(4 packs disponibles)

1 Juego StarCraft II Heart of the Swarm +
1 Nave Starcraft de MegaBloks, edición de coleccionista Blizzcon
(2 packs disponibles)

Los ganadores serán seleccionados por la redacción de Micromanía.
Los juegos de regalo son en edición de descarga, en Battle.net

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

LA CARTA DEL MES

¡Cómo pasa el tiempo!

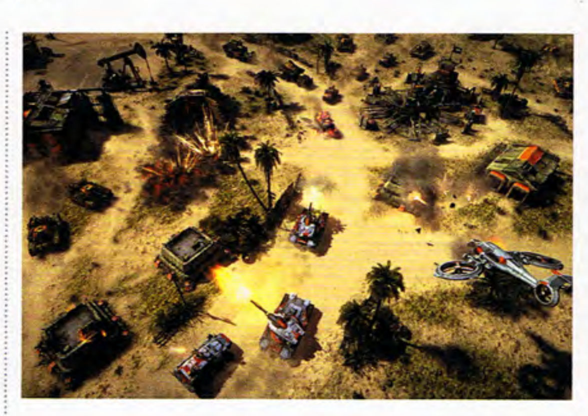
Me acabo de dar cuenta de lo viejo que me estoy haciendo y ha sido "gracias" a vuestra sección de "Hace 10 años". El caso es que cuando el mes pasado vi la portada del escalofriante «Doom III» efectivamente me recorrió un escalofrío, pero no por los monstruos o los demonios, sino porque de repente me encontré pensando "Pero... ¿ya han pasado diez años? ¡Pero si parece que fue ayer!" Vamos, lo mismo que dice mi padre cada vez que encuentra ocasión :-D Pensándolo mejor, creo que el tiempo se me ha pasado volando gracias a que todos los meses he contado con vuestra genial revista. ¡Ojalá pueda seguir leyéndoos otros diez años, por lo menos! ■ Álvaro

Muchísimas gracias por tu carta, amigo, y sí, te damos la razón en que tu última explicación nos parece muy convincente. Y es que si tú te sientes viejo por esos diez años... ¿cómo tendríamos que sentirnos nosotros después de más de 25 al pie del cañón? :-D

COMPARACIÓN TEMERARIA



Por supuesto, estoy de acuerdo con vosotros en que la trayectoria de CD Projekt hasta la fecha es brillante, pero de ahí a decir que se trata del nuevo BioWare... ¿No se os ha ido un poco la mano? Quiero decir, que la compañía polaca sólo tiene en su haber dos títulos, dos juegazos, sí, pero sólo dos, mientras que los éxitos de BioWare se cuentan por montones. Vamos, que todavía les queda mucha mili. ■ Sergi





Efectivamente, ambas trayectorias no pueden compararse... todavía. Pero lo que sí se puede comparar, y esas era nuestra intención, es el espíritu de la BioWare de aquellos primeros años, cuando cada uno de sus lanzamientos («Baldur's Gate», «Neverwinter Nights») suponía una revolución en el género. Un espíritu que, nos parece, ha heredado CD Projekt con sus juegos, presentes y, esperemos, futuros.

YO JUEGO SOLO



Como fan de la serie desde sus mismos orígenes, tengo que decir que me parece fatal eso que contasteis en el reportaje del mes pasado de que el nuevo «Command & Conquer» no va a incluir una campaña individual, sólo un modo multijugador. Que sí, que está muy bien apostar por el online, la innovación y todo eso, pero digo yo que no se van a arruinar por incluir un modo de juego para los nos gusta jugar en solitario. ■ I. Mustiza

Desde luego se trata de una decisión controvertida, y es que supone una ruptura con todos los juegos anteriores de la serie, cambiando por completo su enfoque tradicional. Dicho esto, nos extrañaría mucho que el juego no incluyera una opción para jugar escaramuzas en solitario contra la IA, o que con el tiempo no se lancen campañas individuales como DLCs independientes. Por supuesto, todavía es pronto para poder saberlo a ciencia cierta, pero puedes estar seguro de que cualquier novedad al respecto la descubrirás, como siempre, en estas página.

DECEPCIÓN



Qué desilusión me he llevado con la review de «Aliens: Colonial Marines». La verdad, esperaba muchísimo más de esta grandísima licencia, pero claro, viendo la "castaña" de película que nos colocó el amigo Cameron, tampoco me extraña demasiado que el juego también haya resultado un fiasco. En fin, al menos a los aficionados al horror y la ciencia-ficción nos queda «Dead Space 3» para consolarnos, ¿verdad? ■ Héctor J. L.

Ojo, que nosotros no decimos que el juego sea malo, ni muchísimo menos, pero sí que es cierto que no ha estado a la altura de las expectativas que había generado (algo parecido, como muy bien apuntas, a lo que le sucedió a la última película de la serie). Si eres muy fan de la serie disfrutarás de la ambientación, por supuesto, pero como juego de acción, la verdad, va bastante justito.

LA ESCENA INDY



Tengo que deciros que me habéis sorprendido muy gratamente al dedicarle una review el mes pasado a «The Cave», un juego genial que ya pensaba que



LA POLÉMICA DEL MES

...Que me quede como estoy

Yo no sé si, como decíais el mes pasado, Windows 8 es un desastre para los desarrolladores, pero os aseguro que para los jugadores (o, si queréis que sea más preciso, para este jugador que escribe) desde luego que lo es. No entiendo a cuento de qué ese cambio de rumbo respecto a Windows 7, que funcionaba perfectamente, para hacer un sistema nada intuitivo y al que no hay quien lo entienda. He tenido ocasión de probarlo en el PC de un familiar y os aseguro que mientras pueda, seguiré con Windows 7. ■ Adrián F.



El salto de Windows 8 es considerable, especialmente en su interfaz, y buena prueba de ello son las numerosas quejas muy similares a la tuya. ¿Era el cambio necesario? En parte sí, porque las nuevas tecnologías demandaban nuevos tipos de control, pero es cierto que se debería haber buscado un modo menos traumático.

iba a escaparse de vuestro "radar". A ver si la excepción se convierte en norma y a partir de ahora seguís más de cerca los juegos "indies", que entre ellos hay muchísimas joyas que no alcanzan el éxito simplemente porque no tienen forma de llegar al gran público. ■ Manuel Fort



Si nos sigues regularmente sabrás que en secciones como La Comunidad estamos muy pendientes de la escena indie y, siempre que podemos, intentamos llamar vuestra atención sobre los títulos indie destacados en los diferentes géneros. Por supuesto que nos gustaría dar a todos ellos el mismo tratamiento que a «The Cave» (un juego que, a parte de su financiación, tiene bastante poco de indie, la verdad ;-D) pero nos tememos que por cuestión de espacio eso sería sencillamente impracticable.

¿ANCHO SUFICIENTE?



Me cuesta mucho creer que, como decís, con una conexión de 5 Mbps baste para disfrutar de los juegos en la nube. Y vaya por delante que no he probado el sistema personalmente, pero lo que sí tengo es mucha experiencia en juegos online de todo tipo, con sus saltos, su lag, sus cortes y siempre con anchos de banda superiores a ése. Vamos, que me parece realmente complicado que si encima le metes al servidor toda la carga del proceso la calidad no sólo no sea peor sino que mejore. ■ Carlos H. Q.





Es que, como decíamos en el reportaje, no todos los problemas vienen del ancho de banda. La latencia (o sea, el lag) no viene dada por la velocidad de tu router, sino por tu distancia al servidor y el número de intermediarios, que tienen que ser ambos lo menores posible. A cambio, eso sí, todos los problemas derivados de tu hardware se suprimen con este sistema, ya que la carga recae en el servidor que, al menos en teoría, debe tener "equipo" de sobra para ejecutar el juego sin problemas.

BIEN POR EL HARDWARE



Os quiero felicitar por el énfasis con el que estáis volviendo a prestar atención a la tecnología y al hardware, una de las señales de identidad de una revista de PC y que vosotros teníais un poco descuidado. En el último número he disfrutado mucho con el reportaje de la nueva generación de tarjetas y con el Lo + Hot dedicado al hardware más "micro". ■ Ike

Muchas gracias por tu carta y por tus recomendaciones. En cualquier caso, que conste que en Micromanía no hemos dejado de prestar atención al hardware. Sí que es cierto que hay épocas más tranquilas que otras y ahora mismo nos encontramos ante un cambio de ciclo, lo que hace que haya mucho más movimiento.

FORMIDABLE



La comunidad de usuarios de «EVE Online» acaba de alcanzar los 500.000 miembros. Puede parecer poco comparado con otros juegos más exitosos, pero esta cifra viene respaldada por dos hechos meritorios, en primer lugar que se trata de un juego con diez años de edad y, en segundo, que en estos diez años la cifra de usuarios ha ido siempre en aumento. ¡Nunca se dijo con más razón lo de "lento pero seguro"!

LAMENTABLE



Todavía estamos sorprendidos por el problemático arranque del nuevo juego de EA «SimCity», que desde su lanzamiento se ha visto rodeado de multitud de fallos de conexión, servidores caídos y similares (fallos que confiamos en que ya estén arreglados en el momento en que estas páginas lleguen a tus manos). La cosa es especialmente grave porque «SimCity» no puede jugarse offline... Espeluznante.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿CUÁNTAS...
cabezas habrán rodado en Ubisoft a cuenta de la filtración de cinco pantallas y un trailer de «Assassin's Creed IV: Black Flag» días antes del anuncio oficial?

¿QUIÉN...
se habría atrevido a esperar que, dieciocho años después de la aparición de «The 11th Hour», la saga «The 7th Guest» iba a tener por fin una tercera entrega?

¿QUÉ...
hay de cierto en los rumores que apuntan a que Michel Ancel, responsable de la serie «Rayman», planea abandonar Ubisoft tras concluir su actual proyecto?

¿POR QUÉ...
tenemos que sufrir un nuevo retraso de «Company of Heroes 2», si todo hacía pensar que se encontraba prácticamente listo para su lanzamiento?

¿CUÁNDO...
sabremos si es cierto que está en marcha un nuevo «Deus Ex», subtitulado «The Fall», como parecen indicar los dominios de Internet registrados por Square Enix?

CONÉCTATE A LA ACCIÓN BÉLICA MÁS EXPLOSIVA

WARFACE



Se le ha esperado durante mucho tiempo, pero por fin «Warface» entre en fase beta para preparar su lanzamiento. ¿Estás dispuesto para conocer el futuro de la acción bélica online?

Es el año 2023 –ia tiro de piedra, sólo a 10 años vista!– y las naciones han caído, la sociedad se ha colapsado y el caos es total. Un conglomerado militar, Blackwood, elimina sin piedad a todos aquellos que se oponen a sus objetivos de dcontrol total del nuevo mundo.

Pero existe una esperanza para la libertad, Warface, una fuerza que resiste a a Blackwood y que posee el suficente potencial militar y armamentístico para enfrentarse al opresor.

Y ya está. Así de sencilla es la excusa que Crytek Kiev como desarrollador y Crytek Frankfurt como productor han usado para hacer de «Warface» uno de los juegos de acción bélica online más atractivos de los que nos esperan esta temporada. Y, iah!, por cierto... será un juego gratuito.

Con el sello Crytek

Aunque «Warface» se encuentra en estado de beta para su aparición en Europa y Estados Unidos, el juego está ya activo en algunos países, como el de origen pero... ¿qué ha llevado a «Crytek» a meterse en este berenjenal? Algo muy simple, explorar nuevos modelos de negocio en aquello que mejor se les da: los juegos de acción.

«Warface», además de por el estudio responsable y el tipo de juego, se convirtió en noticia desde su mismo anuncio por ser el primer juego en desarrollarse con el soporte tecnológico de «CryEngine 3». Pero, aunque es fácil imaginarlo y su aspecto gráfico es espectacular, no es comparable en muchos detalles al recién lanzado «Crysis 3». El propio concepto de juego online, en el que la velocidad de intercambio de datos es una prioridad –y más en un país como España, con conexiones como las que sufrimos– hace que «Warface», sin renunciar a una calidad visual sobresaliente ya en su versión beta, use de forma mucho más optimizada las virtudes gráficas del motor de Crytek. Los escenarios no poseen una poligonización tan exagerada como «Crysis 3» y los modelos hacen mucho más hincapié en el uso inteligente de shaders y efectos. Casi se podría decir que el espectacular "look" de «Warface» consigue un perfecto equlibrio y compromiso entre calidad y jugabilidad.

En la beta

Algo que llama la atención del primer contacto con «Warface» es su modelo de descarga y ejecución: a través del navegador. Pero, cuidado, no te confundas, no será un juego de navegador, aunque toda la operatividad de descarga del cliente –de un peso considerable, por cierto–, actualizaciones y acceso al código se efectúa a través de navegador. Algo parecido, para que te hagas una idea, al funcionamiento de los sistemas de distribución digital de compañías como Steam, FX o GAME. Pero diferente

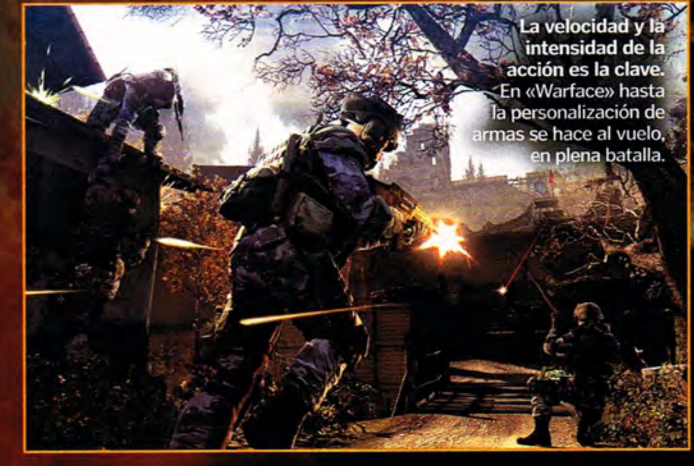
INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción online**
- Estudios/Compañía: **Crytek/Trion Worlds**
- Fecha prevista: **2013**

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de acción bélica online gratuito**, basado en un modelo de negocio free2play con micropagos opcionales.
- **La acción se desarrolla por equipos.** En la beta, de cuatro contra cuatro.
- Existirán **cuatro clases diferentes de personaje**: médico, ingeniero, soldado de asalto y francotirador
- Existirán **dos facciones disponibles: Blackwood y la resistencia.**
- Se sustentará técnicamente en el **motor gráfico «CryEngine 3»**, desarrollado por Crytek.


La velocidad y la intensidad de la acción es la clave. En «Warface» hasta la personalización de armas se hace al vuelo, en plena batalla.


¡Contempla el futuro de la acción bélica online en PC! O eso, al menos, aseguran Crytek y Trion Worlds de «Warface». ¡Y además será un juego gratuito!


¿Qué prefieres ser? ¿Médico? ¿Tal vez ingeniero? «Warface» será canónico en cuanto al diseño de las clases de personaje, con cuatro tipos distintos de soldado.

Compra todo tipo de mejoras y armas para triunfar. ¿Cómo? Pues con los métodos habituales en los juegos free2play: juega hasta conseguir experiencia o... paga.

de, por ejemplo, el funcionamiento de «World of Tanks», que utiliza un cliente específico de descarga y ejecución del código.

El arranque de la acción en «Warface» es espectacular, como era de esperar. Y no sólo a nivel gráfico. Los combates en el juego se estructuran en torno a desafíos cooperativos –que en la versión final del juego se actualizarán casi a diario– y enfrentamientos versus. Y siempre por equipos.

En los servidores actuales de la beta, los combates se desarrollan entre un máximo de 8 jugadores, cuatro contra cuatro. Pero no importan tanto el tamaño como la fluidez y jugabilidad de los mismos, gracias, entre otros detalles, al diseño de apartados claves como la modificación de armas al vuelo –¡puedes personalizar tus armas con complementos mientras corres!–, basada en un sistema parecido –pero más dinámico– que el de «Crysis». Por otro lado, otra de las claves de la intensidad de los combates en «Warface» es la interacción con un entorno que se modifica, destruyéndose. También encuentras coberturas móviles, un uso extensivo de la simulación física para objetos y escenarios... ¡la repera!

Especialización total

El modelo elegido para la formación de los equipos en «Warface» es canónico, con cuatro clases básicas disponibles: médico, ingeniero, soldado de asalto y francotirador, que exigen un mínimo de coordinación táctica entre los miembros del equipo. Vamos que, aunque puede funcionar ocasionalmente, que cada jugador vaya a su aire no será una estrategia muy eficaz...

El apoyo de los compañeros entre sí, el conocimiento de los mapas disponibles –de enorme variedad, y tanto exteriores como interiores– y las tácticas desplegadas, serán clave para vencer en el combate. Algo, en suma, parecido a juegos del mismo estilo, como el venerable «Enemy

TUS COMPAÑEROS SON LA CLAVE

La especialización de las clases y la formación de un grupo homogéneo, sin fisuras y cubriendo las necesidades de cada jugador, apoyándose unos en otros con sus distintas habilidades, será clave durante el combate. Como otros juegos de un estilo similar, desde el clásico «Enemy Territory» al más reciente «Brink», repartirse las distintas funciones y habilidades por clase será uno de los pilares de «Warface»... ¡Y no te olvides del aspecto social!



› Personalización y especialización: Tanto las clases de personaje como las enormes opciones de personalización de armas y equipo harán de tu grupo el temor de tus rivales.

› Apoyo constante: Durante el combate una mínima organización táctica será recomendable. Ayudar a los compañeros en dificultades será la diferencia entre vencer o morir.


Todo tipo de escenarios para combates que no te darán ni un segundo de descanso. Tendrás que aprender a controlar las ventajas del entorno durante el combate.

GUERRA TOTAL POR EL MUNDO

Los mapas y escenarios de «Warface» recrean a la perfección ambientes de sobra conocidos en escenarios de conflictos reales por todo el mundo. La lista es larga, y como muestra, un botón. Aunque los escenarios en entornos abiertos serán más comunes, también los habrá interiores.


› **Afganistán:** uno de los lugares más peligrosos del mundo. Los mapas de este país oriental ofrecerán una ambientación inconfundible.


› **Entornos cerrados:** hángares, almacenes, edificios industriales... Los obstáculos que los ocupan te obligarán a desplegar buenas tácticas.


› **Los Balcanes:** Otro lugar azotado por innumerables conflictos verá los combates desarrollados entre Blackwood y la resistencia.

«WARFACE» LLEVA LA ACCIÓN BÉLICA ONLINE A LO MÁS ALTO CON UN MODELO DE JUEGO GRATUITO

Territory» -que sigue siendo una referencia– o el más reciente «Brink».

Pero, además de todo esto y de la acción en sí que desarrollarás en los mapas de juego, «Warface» es un título con el que Crytek y Trion quieren potenciar muy especialmente el apartado social. Aspectos como los rankings, el ladder, los sistemas de recompensas, las mejoras pesonalizadas, etc. formarán uno de los pilares de «Warface». Y es algo que, como se ha podido ver en las últimas temporadas, está cada vez más en boga. Una de las sagas que más se han puesto las pilas en este sentido ha sido «Call of Duty», con un «Black Ops II» que consideraba precisamente esto uno de sus tres pilares.

Casi no sería exagerado afirmar que Crytek tiene como objetivo convertir a «Warface» en el nuevo «Counter-Strike», aunque eso es algo que sólo pueden conseguir los jugadores, independientemente de los deseos del estudio.

En cualquier caso, el primer contacto con «Warface» ha sido de verdadero impacto. Su calidad técnica, su depurada jugabilidad –y estamos en fase beta, no lo olvidemos– y la intenso de la acción nos pone ante un título que se perfila como uno de los más potentes en el panorama online de 2013. Y, no lo olvidemos, gratuito, lo que es algo a tener muy en cuenta.

Si te gusta la acción online, deberías apuntar «Warface» en tu agenda como un título al que no debes perder la pista. El primer contacto con el juego no ha podido dejar mejor sabor de boca. Ahora sólo queda esperar a ver cuánto tarda en estar listo. No demasiado, por lo que parece... **A.P.R.**


¡Nada permanece estable! Uno de los apartados más atractivos de los combates será el entorno dinámico, donde las coberturas pueden ser móviles y el escenario se destruye.


Desafíos en compañía. «Warface» cubrirá las opciones de desafíos cooperativos y juego versus, para ser lo más completo posible.

JUEGO DEL MES micromanía

¡La venganza de Kerrigan!

StarCraft II Heart of the Swarm

Sarah Kerrigan fue doblemente humillada por los Terran. Primero, la abandonaron en el campo de batalla y, después, la derrotaron. Ahora ha vuelto para ajustar cuentas, y viene acompañada de un enjambre Zerg, aún más poderoso.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Blizzard
- **Distribuidor:** Activision Blizzard ▶**Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶**PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** *eu.battle.net/sc2* Muy completa, en castellano y totalmente integrada con el juego



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Facciones:** 3 (Terran, Protoss y Zerg)
- **Campañas:** 1 (Zerg)
- **Misiones:** 27
- **Unidades nuevas:** 7 (2 Terran, 3 Protoss y 2 Zerg)
- **Multijugador:** Hasta 8 jug.
- **Editor:** Sí, de mapas

ANALIZADO EN
- **CPU:** Quad Core 2,5 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 5770 1GB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 a 2,6 GHz o AMD Athlon equivalente
- **RAM:** 1,5 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 7600 GS o Radeon X800 SE
- **Conexión:** ADSL (Requiere conexión permanente)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2 Duo E6600 a 2,4 GHz
- **RAM:** 2 GB (XP), 3 GB (Vista, 7 y 8)
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GTX o Radeon HD 4670
- **Conexión:** ADSL



Por supuesto, la jugabilidad es la misma de siempre. Prepárate para vivir **batallas en tiempo real a un ritmo desenfrenado.**



Kerrigan ha vuelto en busca de venganza. Ya no es la Reina de Espadas, pero sigue teniendo un poder inmenso y una alta jerarquía entre los Zerg, que no dudarán en luchar por ella hasta la muerte.



Antes de lanzar su gran ofensiva contra el Dominio, **Kerrigan debe reunificar a los Zerg**, que durante su ausencia se han dividido.





El multijugador, esencial en cualquier «StarCraft», se beneficia de las opciones de grupos y clanes, que mejoran la experiencia social.

Tu ejército se adapta a tu estilo. **El nivel de personalización es muy alto** gracias a la ampliación de habilidades de Sarah y a los experimentos genéticos que puedes realizar en la Fosa de Evolución.

Por fin ha llegado «Heart of the Swarm», la esperada segunda parte de la trilogía de «StarCraft II» que se inició con «Wings of Liberty» hace dos años y medio. Como es habitual en Blizzard se trata de un producto sumamente cuidado, con unos gráficos excepcionales y una jugabilidad muy pulida. De hecho, si jugaste a «Wings of Liberty» puedes hacerte una idea de lo que te aguarda en «Heart of the Swarm», porque se trata, básicamente, del mismo juego, sólo que con una campaña nueva y unos cuantos retoques menores. Y aquí está la polémica: ¿merece la pena pagar 40 euros por una expansión que, además, requiere tener el original? Para que tú decidas la respuesta a esta pregunta, hemos escrito esta review.

LA TRILOGÍA DE «STARCRAFT II» CONTINÚA CON UNA CAMPAÑA PARA LOS ZERG, LIDERADOS POR KERRIGAN

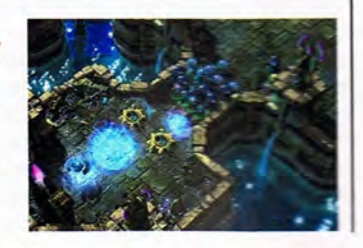
Atrapada por su pasado

La protagonista de «Heart of the Swarm» es Sarah Kerrigan. La historia de Sarah es una tragedia. Nacida como una niña humana con poderes psíquicos, de joven fue reclutada por el cuerpo de élite de Fantasmas de la Confederación. Allí conoció a Jim Raynor, el protagonista de «Wings of Liberty», de quien se enamoró. Pero el romance no duró mucho, porque durante una misión Sarah fue abandonada a su suerte en el campo de batalla. Los Zerg la capturaron y modificaron su ADN para potenciar sus facultades psíquicas. Así, quien una vez fue Sarah, desapareció para dejar paso a un ser siniestro llamado Reina de Espadas.

LA REFERENCIA

StarCraft II: Wings of Liberty

- Ambos comparten una calidad gráfica y un diseño artístico extraordinarios.
- Básicamente, son el mismo juego, aunque con dos campañas distintas.
- El multijugador de «HotS» añade siete unidades nuevas, interfaz mejorado y varios temas para el editor de mapas.



TRES EDICIONES A ELEGIR



«Heart of the Swarm» está disponible en tres ediciones: estándar, digital deluxe y coleccionista. Esta última, a la venta por 69,95 €, incluye un CD con la banda sonora, una alfombrilla de ratón, un libro de arte en tapa dura de 144 páginas, varios contenidos digitales de tipo estético, y un DVD y Blu-Ray que contiene un documental con entrevistas a los desarrolladores y una perspectiva de la importancia de «StarCraft» en la Historia de los eSports.



Las unidades nuevas son pocas: sólo siete. Pero teniendo en cuenta las posibilidades combinatorias de éstas junto con las alteraciones de las que ya existían, se notan los cambios en el multijugador.





Las misiones de evolución están repartidas por la campaña. El premio son hibridaciones que aumentan atributos de tus bestias.

REFUERZOS DEL ENJAMBRE

En total son siete las unidades estrenadas en «Heart of the Swarm». Las de los Zerg, que son los protagonistas de la expansión, son estas dos:



- **Víbora.** Viene a ocupar el sitio dejado por el Profanador como unidad de apoyo. Una criatura voladora muy rápida y de las más resistentes para los estándares Zerg. Es especialmente eficaz contra grandes unidades terrestres, como el Tanque de Asedio Terran, el Coloso Protoss y el Hidralisco Zerg. Es muy vulnerable a los ataques aéreos.



- **Gestador.** Bestia que, por su envergadura, tiene en la lentitud su debilidad. Su capacidad ofensiva se basa en la producción masiva de Langostas, unos bichos de vida corta que en grandes cantidades son ideales para acabar con las unidades terrestres de línea, como los Marines Terran, los Persecutores Protoss y las Cucarachas Zerg.



La campaña es casi tan larga como la de «Wings of Liberty». Por lo demás, son muy parecidas, con el mismo toque cinematográfico y con un guión sólido y bien narrado que te mete de lleno en la historia.

«Wings of Liberty» terminaba con la derrota de los Zerg comandados por la Reina de Espadas. Ahora, Sarah ha vuelto para cobrarse venganza, con una nueva forma más humana gracias a un antiguo artefacto Xel'Naga. La principal novedad de «Heart of the Swarm» es la campaña de 27 misiones que nos pone en el papel de Kerrigan al mando de los Zerg. Obviamente, las misiones son nuevas, como losescenarios y algunas unidades nuevas, pero la mecánica es similar.

Evoluciona el enjambre

Así como Jim Raynor disponía en su nave, la Hyperion, de un laboratorio para investigar nuevas tecnologías, Sarah tiene en su guarida la Fosa de la Evolución.

El funcionamiento es muy parecido. A medida que superas misiones, desbloqueas mejoras para potenciar a Sarah y al enjambre. Las habilidades de Sarah son muy importantes porque ella misma es una unidad controlable en el campo de batalla. Sus poderes son configurables antes de cada misión, mientras que los del enjambre son de dos tipos. Por un lado están las mutaciones, que son reversibles, y por el otro, las evoluciones, que son permanentes y se obtienen tras superar pequeñas misiones secundarias.

«HEART OF THE SWARM» ES TAN BUENO COMO SU PREDECESOR, PERO EXIGE DISPONER DE ÉSTE

En cuanto a las unidades nuevas, son siete y están todas disponibles en el multijugador. Los Terran reciben la Mina Viuda y el Murciélago Infernal. Los Protoss añaden la Tempestad, el Oráculo y el Núcleo de Nave Nodriza. Y los Zerg se refuerzan con la Víbora y el Gestador.

Hay muchas otras unidades que, aunque conservan el nombre y la apariencia de «Wings of Liberty», han experimentado grandes cambios. Pero son tantas que lo mejor es que las descubras por ti mismo. Además, cualquier adelanto que pudiéramos hacerte aquí sería susceptible de ser modificado, ya que es segu-



Como buen general, Kerrigan no sólo da órdenes, sino que también arriesga su pellejo. En el campo de batalla sus poderes suelen marcar la diferencia, y además tenemos la posibilidad de aumentarlos.



Aunque funciona en equipos medios, con una tarjeta gráfica potente este juego se disfruta mucho más en su apartado visual, realmente excelente y plagado de pequeños detalles.

INGENIERÍA GENÉTICA

La Fosa de Evolución es el lugar en el que jugarás a ser Dios. Hay dos tipos de mejoras para las criaturas del enjambre: mutaciones y evoluciones.



› **Mutaciones.** Antes de cada batalla tendrás la opción de aplicar diversas mutaciones reversibles a tus unidades. De esta forma puedes adaptar a tu ejército a las necesidades de cada contienda. Kerrigan también posee la capacidad de activar y desactivar ciertos atributos, pero en su caso no son mutaciones, sino habilidades, aunque el funcionamiento es el mismo.



› **Evoluciones.** Las evoluciones, en cambio, son permanentes, así que antes de elegirlas asegúrate bien de que estás dirigiendo la evolución hacia donde realmente deseas, porque no hay vuelta atrás. La campaña está salpicada de misiones secundarias que te proporcionarán muestras genéticas con las que cruzar a tus criaturas para evolucionarlas en otras diferentes.

ro que Blizzard alterará los atributos en cuanto observe los primeros desequilibrios.

Una difícil decisión

Junto con la campaña y las nuevas unidades, destaca también el editor, ahora más completo, con un interfaz mejorado y con nuevos terrenos para crear mapas ambientados en lugares como desiertos de hielo, estaciones espaciales y junglas.

Lo demás es más o menos lo mismo. Y esto es una afirmación de doble filo. En el lado bueno está que se conserva la esencia de «Wings of Liberty», con sus gráficos impresionantes y la jugabilidad legendaria de «StarCraft». En el lado malo está el precio: pagar 40 euros por una campaña y un puñado de unidades para el multijugador es una decisión que debes sopesar. Y lo que es aún más importante: como ya hemos mencionado, y merece la pena recalcarlo, «Heart of the Swarm» requiere tener una copia de «Wings of Liberty». Todo depende de tu bolsillo y de lo fanático que seas de «StarCraft». M.C.L.

ALTERNATIVAS

› XCOM: Enemy Unknown
Otro clásico actualizado en el que luchan humanos contra alienígenas, pero se desarrolla por turnos.
► Más inf. MM 213 ► Nota: 95

› Shogun 2: La Caída...
Estrategia en tiempo real ambientada en el Japón feudal. Aunque es una expansión, sí es autojugable.
► Más inf. MM 207 ► Nota: 94

nuestra opinión

AHORA ES EL TURNO DE LOS ZERG. Esta entrega es una expansión de «StarCraft II» que precisa del original, para disfrutar de la mejor estrategia con la campaña Zerg.

Valoración por apartados

Apartado	Puntos
Gráficos	●●●●●●
Sonido	●●●●●○
Jugabilidad	●●●●●●
Dificultad	●●●●○○
Calidad/precio	●●●●○○

Lo que nos gusta

- Puro «StarCraft»: una jugabilidad frenética que engancha a los cinco minutos.
- La Fosa de Evolución te permite crear un ejército a medida de tus gustos y estilo de juego.
- Controlar a Kerrigan en el campo de batalla, con sus poderes sobrenaturales, es una pasada.

Lo que no nos gusta

- 40 euros por una expansión que requiere un juego original de otros 60 es una barbaridad en estos tiempos de crisis.
- No sorprende tanto como «Wings of Liberty».
- Requiere conexión permanente.

Modo individual

Cambio de bando. La misma dinámica magistral de la campaña de «Wings of Liberty», pero esta vez controlando a los Zerg.

La nota **94**

Modo multijugador

Más posibilidades. Las nuevas unidades cambian algunas tácticas. Además, ha mejorado el editor y las opciones sociales.

La nota **94**

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Lara Croft acaba de (re)nacer!

Tomb Raider

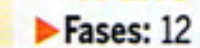
¡Qué mona va esta chica! Bueno, si no tenemos en cuenta las cicatrices. Ni la sangre. Ni las ropas destrozadas. La verdad es que la pobre está hecha unos zorros...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Crystal Dynamics/Eidos/Square Enix
- **Distribuidor:** Kock Media ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** *www.tombraider.com*

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Fases:** 12
- **Tipos de arma:** 5 (arco, pistola, escopeta, rifle, piolet)
- **Mejoras:** de armas y habilidades de supervivencia (3)
- **Multijugador:** Sí (8 jugadores, cuatro modos diferentes)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core 2 X6800, Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 a 2 GHz, Athlon 64 X2 a 2 Ghz
- **RAM:** 1 GB (2 GB Vista)
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** DirectX9, 512 MB, GeForce 8600, Radeon HD 2600XT
- **Conexión:** ADSL (Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¿Por qué ves cosas tan raras, Lara? **El instinto de supervivencia te da pistas** para saber hacia dónde dirigirte si no lo tienes muy claro.



Un nuevo comienzo para la serie «Tomb Raider» y para Lara Croft. Sin embargo, Crystal Dynamics se las ha arreglado de maravilla para respetar la esencia de la misma, haciendo que todo parezca nuevo.



Cuidado, cuidado... ¡que te caes! Sí, ambientan de fábula, pero tranquilo, los equilibrios de Lara son más apariencia que otra cosa.





¡Pulsa, pulsa, pulsa! **¿Te suenan los "quicktime events"? «Tomb Raider» tiene un buen puñado**, aunque no llega a abusar de ello...

¡En toda la cabeza! **Lara puede manejar cinco tipos distintos de arma y mejorarlas todas,** pero ello te llevará tiempo y mucha paciencia para explorar hasta el último rincón y encontrar lo necesario.

LARA CROFT RENACE, AL IGUAL QUE LA SERIE, EN UN JUEGO EXCELENTE, VARIADO Y MUY COMPLETO

Lara Croft acaba de nacer, sí. No nos hemos vuelto locos, pero éste «Tomb Raider» consigue algo que parecía casi imposible –y que suele serlo cuando multitud de sagas consagradas lo intentan–: reinventarse. Pero lo que ha logrado Crystal Dynamics es dificilísimo. Ha cogido a un personaje carismático, quizá el que más de la Historia de los videojuegos –con la salvedad de iconos como Mario–, y le ha lavado la cara por completo, lo ha llevado a sus orígenes y ha marcado un reinicio total de la serie y su protagonista, manteniendo al mismo tiempo todo aquello que las ha identificado desde su nacimiento y les ha dado una personalidad propia. Y eso que, al comienzo, no las teníamos todas con nosotros, porque la presentación que se hizo de «Tomb Raider» en el E3 de hace un par de años no pudo ser más nefasta, poniendo a una nueva Lara como protagonista de un juego cuya acción –la que entonces se mostró– se basaba en "quicktime events" o, en otras palabras, secuencias tan rígidas que aparecian las teclas en pantalla para saber lo que debías hacer. Sí, como un «Dragon's Lair» en pleno siglo XXI.

Reinicio total

Pero Crystal Dynamics, muy astutamente, enseñó lo que quiso enseñar y ocultó la verdadera naturaleza de este reinicio: un magnífico juego de acción, a veces demasiado peliculero –te pasas muuucho tiempo mirando en lugar de jugar–, donde la tec-

LA REFERENCIA

Assasin's Creed 3

- La exploración es un punto básico en ambos juegos, aunque en «Assassin's Creed 3» está menos limitada.
- El combate es otro de los puntos clave y en ambos juegos está muy bien desarrollado, con elementos comunes.
- En «A. Creed 3» hay minijuegos, ausentes de «Tomb Raider».



LARA, LA COMPLETISTA



Es un recurso muy bien diseñado, aunque no deja de echarte fuera del mundo de juego y de destrozar la "suspensión de incredulidad", pero la estructura de mejoras que se ha dado a las habilidades y armas de Lara divide la isla de Yamatai en zonas que se deben visitar en distintos momentos.

Para llegar a zonas antes inaccesibles por falta de herramientas, hay que hacer "viajes rápidos" de un campamento a otro. Es lógico en un mundo mágico, pero en un entorno realista queda algo raro.



Una tormenta arroja a Lara y sus amigos a la costa de la isla de Yamatai tras naufragar. Y allí están pasando cosas muuuy raras. Para empezar... ¡sacrificios humanos! Lara va a aprender a sobrevivir...





Combatir, saltar, correr, escalar, lanzarse en paracaidas.. Lara no descansa ni un minuto. Y encima le da tiempo a explorar tumbas.

¿MULTIJUGADOR? PUES SÍ

La inclusión de modos multijugador en «Tomb Raider» supuso un anuncio algo rompedor. Es un añadido interesante, aunque tampoco es una revolución en acción.





Diseñado con cuatro modos de juego muy básicos y remedos de clásicos de otros juegos de acción, lo más interesante del multijugador en «Tomb Raider» es su concepto evolutivo, que va desbloqueando personajes y armas a medida que acumulas experiencia. Existen dos facciones y jugar con Lara sólo es posible en el nivel máximo, el 60. También es interesante el concepto de la destrucción de partes del escenario como arma.



Algunos enemigos son astutos y se protegen de tus ataques, pero no te preocupes, no son tan duros. Sólo **tienes que esquivarlos y atacar, o apuntar bien a sus zonas más vulnerables**. Al final, caen.

LAS MEJORAS DE LAS HABILIDADES DE LARA Y DE SUS ARMAS AÑADEN UN ALICIENTE A LA EXPLORACIÓN

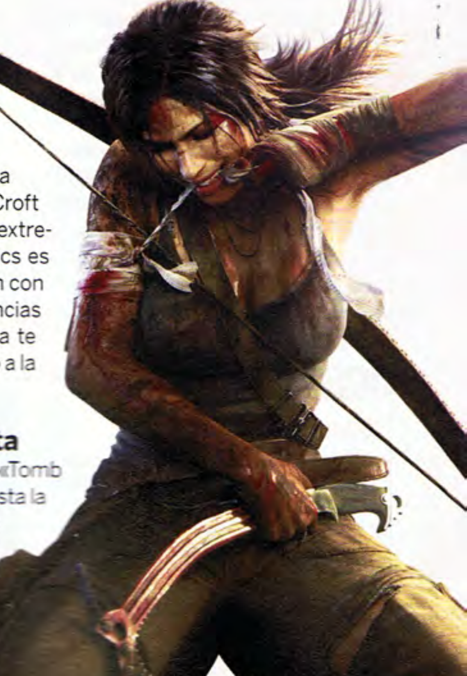
nología gráfica reinventa a una Lara más real, donde la exploración se da la mano con el combate, donde el uso de coberturas no se pelea con un ritmo excepcional de la acción, y donde, sí, existen "quicktime events", pero no se abusa de ellos.

Naufragios y supervivencia

Una jovencísima, casi adolescente, Lara Croft participa en una expedición arqueológica con un papel poco menos que de becaria, en el mar del Japón. Una tormenta arroja a las playas de la isla de Yamatai a Lara y sus amigos, en el triángulo del Dragón, algo así como un triángulo de las Bermudas, pero más exótico. Lo malo es que Yamatai no está desierta. Restos de naufragios y accidentes, antiguas construcciones de la Segunda Guerra Mundial y otras mucho más antiguas, parecen haber sido y seguir siendo usadas, pero... ¿por quién? Poco a poco, Lara y sus amigos se ven enfrentados a una horda de salvajes enemigos que intentarán acabar con ellos y tendrán que hacer todo lo posible por sobrevivir. Lara se convierte no sólo en una superviviente sino en una asesina sin piedad, a la fuerza, pese a sus reticencias iniciales. En definitiva, «Tomb Raider» es un viaje iniciático del personaje y, en parte, del jugador. Aunque esa sensación que al principio es tan intensa se diluye, poco a poco, convirtiendo a Lara Croft en un personaje de dureza extrema, aunque Crystal Dynamics es capaz de redimir esa imagen con las numerosísimas secuencias cinemáticas –mucha peli, ya te decimos–, que suavizan algo a la Lara dispuesta a todo.

Viajes de ida y vuelta

La estructura y el diseño de «Tomb Raider» te lleva a explorar hasta la extenuación, revisando una y otra vez los escenarios de Yamatai en busca de completar logros y de-




¡Ay, que no llegas! Venga, Lara, estírate un poquito más... **El arco es la primera arma que puedes manejar** y que te permite cazar y defenderte. Después... ¡te conviertes en una experta asesina!


Lara también puedes deslizarse a la espalda de sus enemigos y eliminarlos en silencio. **El sigilo es una habilidad muy útil en determinadas circunstancias**. ¡Aprovecha la ocasión!

safíos. Básicamente se trata de recoger objetos y restos con los que mejorar armas y desarrollar habilidades, pero, salvo en ocasiones, no se hace demasiado pesado.

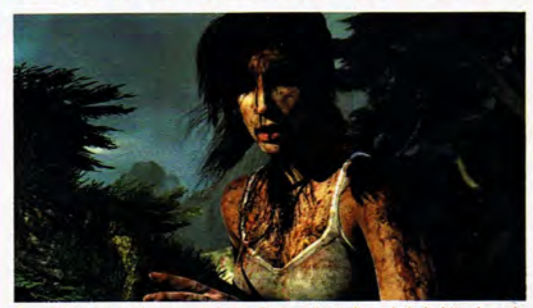
El combate contra los numerosos enemigos –que también mejora con la experiencia– aporta ese punto de intensidad que a veces se echa de menos en la exploración. Pero, sobre todo, «Tomb Raider» destaca por el inteligente diseño de sus niveles, dispuestos de ese modo que te obliga a revisitarlos cuando adquieres una nueva herramienta o habilidad que te abre caminos anteriormente inaccesibles.

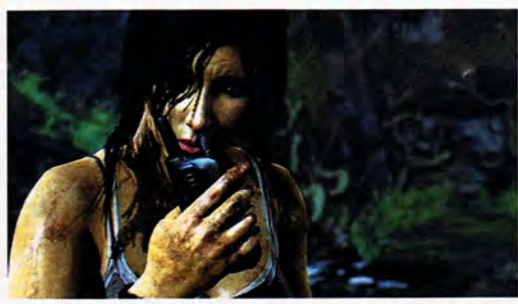
Es un diseño que, por necesidad, a veces rompe la magia de la suspensión de incredulidad, pero que en el conjunto es sólido y eficaz. Esto es un juego, no lo olvidemos y, afortunadamente, no te suelta un Deus Ex Machina que te destroce todo al final. O, al menos, no de forma muy evidente. Ya lo entenderás.

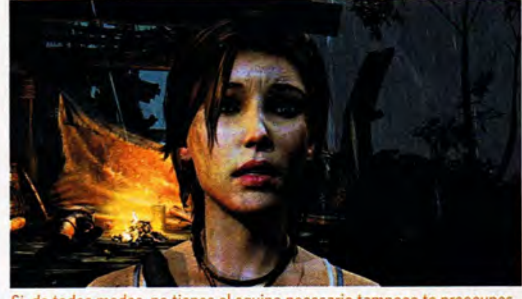
En suma, «Tomb Raider» es un magnífico reinicio, lleno de acción, combates, puzles y exploración. Un punto de partida. De nuevo. A.P.R.

PON A TOPE A LARA... SI PUEDES

«Tomb Raider» es el primer juego que usa la tecnología TressFX de AMD. ¿El objetivo? ¡Un pelo más real! Pues sí.


TressFX es capaz de conseguir un efecto más realista de lo habitual en el cabello de los personajes. En «Tomb Raider» sólo se ve en el de Lara.


Funciona en las tarjetas de Nvidia, pero la primera versión del juego no tiene el código depurado, exige demasiado al hardware y cuelga el PC.


Si, de todos modos, no tienes el equipo necesario tampoco te preocupes. Lara es espectacular con su "peinado" normal. Y no te cuelga el PC.

ALTERNATIVAS

› Dishonored

La jugabilidad desarrollada por Arkane sigue sin tener igual, con posibilidades casi sin límites.

▶ Más inf. MM 213 ▶ Nota: 99

› Crysis 3

La última entrega de «Crysis» es un juego de acción más "clásico" y ofrece los mejores gráficos en PC.

▶ Más inf. MM 218 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

DESCUBRE A UNA SUPERVIVIENTE. Ayuda a Lara Croft a sobrevivir en un entorno sumamente hostil, para un juego de acción y aventura que reinventa una serie clásica.

Valoración por apartados

› Gráficos ●●●●●○
› Sonido ●●●●●○
› Jugabilidad ●●●●●○
› Dificultad ●●●○○○
› Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta

- Cómo el juego es capaz de mantener la esencia de «Tomb Raider», con la exploración, la acción y una buena historia, pero es capaz de conseguir que todo parezca nuevo.
- Por momentos, el toque cinematográfico le da un aspecto más épico y sólido a la acción.

Lo que no nos gusta

- Aunque no llega a abusar de ello, lo de los "quicktime events" no nos convence nada.
- Tiene sus ventajas, pero revisar zonas ya exploradas en el viaje rápido te saca del juego.
- A veces estás más tiempo mirando que jugando.

Modo individual

Un renacimiento a lo grande. Lara Croft vuelve a ser grande, poniendo al día en lo técnico su verdadera esencia.

La nota **96**

Modo multijugador

Un buen añadido. Más anecdótico que relevante, el modo multijugador es, de todos modos, un interesante aliciente.


La nota **88**

El Síndrome de Stendhal y los Ceph te invaden

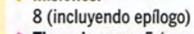
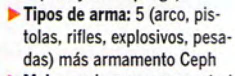
Crysis 3

Ahora sí, Crytek ha demostrado lo que sabe y puede hacer con un PC. «Crysis 3» es lo más espectacular que hemos visto nunca en gráficos... ¿La acción? Está bien...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Crytek/Electronic Arts
- **Distribuidor:** EA ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** *www.crysis.com* Información justa, buen diseño, pero nada más allá de lo más básico.

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** 8 (incluyendo epílogo)
- **Tipos de arma:** 5 (arco, pistolas, rifles, explosivos, pesadas) más armamento Ceph
- **Mejoras:** de armas y nanotraje
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core 2 X6800, Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2,4 GHz, Athlon 64 X2 a 2,7 GHz
- **RAM:** 2 GB, (3 GB Vista)
- **Espacio en disco:** 17 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 450, Radeon HD5770, DX11, 1 GB
- **Conexión:** ADSL (requiere activación en Origin)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5, Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



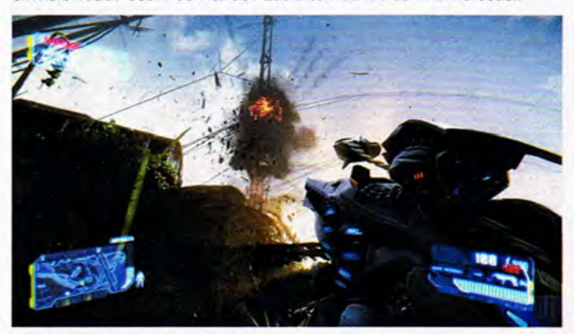
¿Sobrevivirás a la invasión de los Ceph? **La apabullante calidad gráfica de «Crysis 3» es brutal** en el máximo detalle. ¡Increíble!



¡Bienvenido a la jungla, Prophet! aepudant et aut aut ut quam, officia de enimus rempore rovitatia que moluptae pa nonsequia intiorro corem anda dero eum am faces



¡Te han descubierto! A ver, a ver qué se te ocurre: ¿blindaje? ¿Invisibilidad? ¿Salir corriendo? Las alternativas son numerosas...



Sólo Prophet puede hacer algo así, y es que **manejar armamento Ceph es posible** gracias a las mutaciones sufridas por el nanotraje.



Si hackeas la tecnología alienígena puedes conseguir que estos enormes andadores se vuelvan contra sus creadores. Eso sí, el efecto no es permanente, así que aprovecha bien tus oportunidades.

Es, sin lugar a dudas, lo más brutal, salvaje, realista, espectacular y alucinante que hemos visto jamás en un PC. Y es que todo lo que podamos decir acerca de la calidad gráfica de «Crysis 3» en su versión para PC, con todo el detalle al máximo y DirectX11 haciendo de las suyas, se quedaría corto. Muy corto. Cortísimo. Ahora mismo no tiene parangón. En serio. E incluso si bajas el detalle gráfico, la calidad visual sigue siendo... ¡uf! Te quedas con la boca abierta.

LA ACCIÓN CONTINÚA EN LAS RUINAS DE NUEVA YORK, BAJO LA LLAMADA CÚPULA DE LA LIBERTAD

Las críticas que Crytek recibió al respecto cuando se lanzó «Crysis 2», desarrollado sobre la base de consola y escalado lo justito en el apartado visual al OC, parecen haber tenido efecto. Aunque, eso sí, no todas las críticas parecen haberse tenido en cuenta, amén de los gráficos. Eso o que, a lo mejor, en Crytek hace falta que, amén del de la tecnología, amplíen otros departamentos para conseguir resultados igual de brillantes. Y es que «Crysis 3», aún siendo mejor en todo que su antecesor, sigue cojeando de alguna de sus patas, léase IA y diseño de acción.

20 años después...

El arranque de «Crysis 3» es... impactante. Psycho, un viejo conocido de la saga, entra en escena junto a varios compañeros para rescatar a Prophet de las garras de Cell. La escena es espectacular, la secuencia, te deja pegado a la pantalla por la abrumadora tecnología gráfica. ¡Psycho parece un tipo real, qué caramba!

LA REFERENCIA

Crysis 2

- **Gráficamente «Crysis 3» es muy superior.** Utiliza de forma extensiva todas las posibilidades del PC y de DirectX11 para efectos visuales.
- **El diseño de acción es mejor en «Crysis 3»,** aunque se repiten aspectos poco pulidos como una IA floja o muchos altibajos.



MEJORAR ES IMPORTANTE



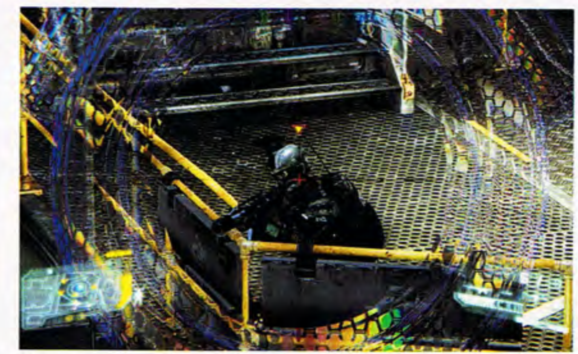
Una especie de toque de rol se incorpora a «Crysis 3» con las mejoras que puedes hacer al nanotraje. Tras hackear algunos contenedores que contienen elementos de mejora del nanotraje o recoger otros que están desperdigados por el escenario, puedes hacer de Prophet un tipo aún más duro.

Las mejoras en resistencia, precisión o poder ofensivo se van desbloqueando lentamente, y algunas exigen recoger más de uno de estos elementos. Eso sí, las puedes distribuir como quieras.



Al principio no sabes por qué narices **los Cell andan buscando tecnología Ceph**, pero tranquilo, todo se desvelará al poco tiempo: ¡Una invasión masiva está en desarrollo! Los detalles... bueno, descúbrelos.





Ya sea contra los Cell o contra los Ceph, **el sigilo y usar el camuflaje óptico son tácticas eficaces**. ¡Conviértete en un ninja!

EL HACKER QUE HAY EN TI

Puedes ser el tipo con más puntería del mundo, pero los rivales de «Crysis 3» necesitan algo más que un tiro preciso. Hackear la tecnología enemiga es la clave...

Hackea sin parar. Diseñado como un minijuego de lo más sencillo, el hackeo de torretas, minas y exploradores mecánicos no sólo es una gran ayuda para avanzar, sino que a veces es imprescindible. Si tienes la ocasión, no la desprecies.



El visor es la clave. Usar el visor es imprescindible durante el juego. Con él no sólo accedes a la opción del hackeo, sino que identificas absolutamente todos los enemigos en pantalla y su tipo. Utilízalo constantemente.



¡En la selva es difícil descubrir a tus enemigos! **Los Cazadores Ceph gustan de esconderse entre la maleza** y atacar desde varios frentes. Ándate con ojo, son rápidos. ¡Parecen velocirraptores!



Pasado el shock inicial, hacerte con «Crysis 3» es coser y cantar, tanto si conoces los juegos anteriores como si no. El nanotraje, las posibilidades de mejora de armas, los primeros minutos guiados por la accion contra los soldados Cell, de la mano de Psycho. Todo es suave, fluido...

Psycho te pone en antecedentes: han pasado 20 años desde el primer contacto con los Ceph y tras haber quedado arrasada Nueva York por la invasión, Manhattan ha sido cubierta por una enorme cúpula: la Cúpula de la Libertad. ¿Por qué? La razón oficial es que así se previene la contaminación del planeta de los residuos de la tecnología Ceph, cuyos miembros han sido borrados del mapa. Oficialmente.

LOS GRÁFICOS DE «CRYSIS 3» SON ALGO INCREÍBLE, PERO LA ACCIÓN MUESTRA BASTANTES ALTIBAJOS

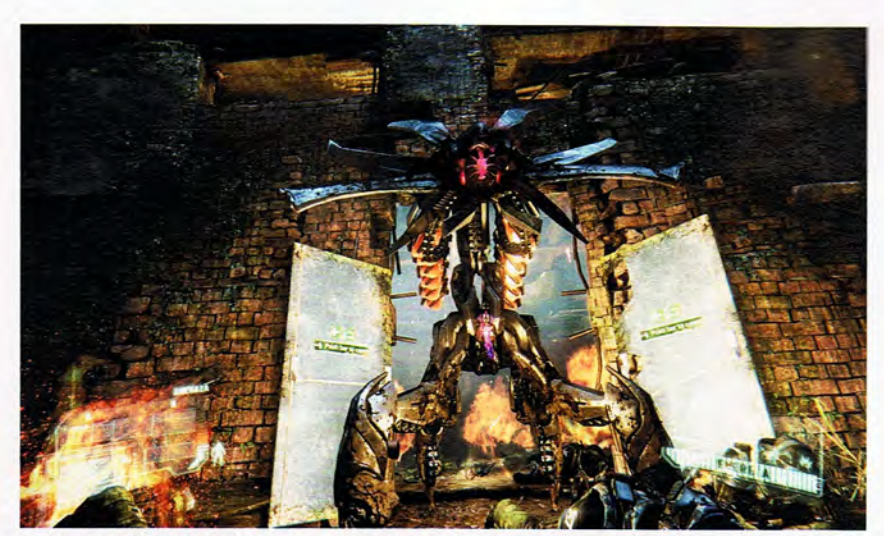
La realidad es que Cell está detrás de todo por oscuras intenciones, que sólo tú, Prophet, acabarás descubriendo gracias a la mutación que el nanotraje ha provocado en ti, llevándote más allá de tu humanidad.

Arcos y flechas

El diseño de «Crysis 3» ofrece, desde el primer minuto, novedades interesantes: la gestión de los poderes del nanotraje es más sencilla y dinámica. Puedes mejorar tus habilidades encontrando potenciadores del nanotraje, amén de mejorar tus armas, cambiarlas, usar tecnología Ceph... y disponer de un arco superchulo, que funciona de maravilla si quieres usar el sigilo –bueno... ¡debes!– y lo combinas con el camuflaje óptico. Los enemigos caen como moscas.

También es necesario hacer mención al diseño de los niveles, con la jungla infestando las ruinas de Manhattan, que aporta un toque más salvaje, primitivo si quieres, a la acción. Un entorno puro de caza. Algo que se compensa con las posibilidades del nanotraje, usando la identificación de objetivos y el hackeo. Algo imprescindible para avanzar.

Otras cosas son más conocidas: las limitaciones de la energía que consume el nanotraje ya que condicio-



La primera aparición de los incineradores es temible. Pero en cuanto aprendes a hackearlos y descubres sus puntos flacos, sólo debes preocuparte de que no te pillen por la espalda... Son rápidos.



¡Pues sí, también hay vehículos que puedes manejar! No muchos, eso es cierto, con una variedad escasita –buggies y tanques– y tampoco son un prodigio de control. Pero bueno, ahí están.

USA TODA LA INFORMACIÓN

Tienes un nanotraje que es la repera. ¿Por qué no te paras un momento para apreciar toda la información que ofrece?



Y, además, actúa también en sinergia con tu armamento. Gracias a ambos puedes escoger la configuración más adecuada para cada acción.



El nanotraje –y el visor, más concretamente– te ofrece información detallada de todo cuanto te rodea. Incluso de tus viejos amigos...



La identificación de las amenazas enemigas es otro de los puntos fuertes del nanotraje. Es una información que no debes desdeñar. En serio.

na cualquier acción a desarrollar, la linealidad –algo más disimulada, es cierto, con entornos algo más abiertos– general y, también, los altibajos de la acción.

Le falta algo...

«Crysis 3» es un juego más conseguido que su antecesor, pero no es redondo. No, le falta algo. O varias cosas: mejor IA –sigue siendo floja...–, un diseño más rotundo, menos altibajos –hay momentos épicos y otros bastante ramplones–, menos apariciones a lo «Gauntlet» de los enemigos –aunque no es tan exagerado como en «Crysis 2»–... Aunque, en general, no te defrauda.

Quizá es que la excelencia gráfica se come al resto y le hace parecer más flojo de lo que es, pero aun siendo un juego estupendo y divertido, le hace falta ese poquito para que la acción esté al mismo nivel.

«Crysis 3» cae rendido ante sí mismo, en resumidas cuentas. Es fácil que tú también te rindas ante él, afectado del Síndrome de Stendhal, pero, no lo dudes, podía haber sido mucho, mucho mejor. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Dead Space 3

Isaac Clarke tiene su mejor aventura en la reciente entrega de «Dead Space». ¡Espectacular!

▶ Más inf. MM 217 ▶ Nota: 98

Tomb Raider

Un reinicio en toda regla con un espectacular apartado gráfico y una acción de lo más variada.

▶ Más inf. MM 218 ▶ Nota: 96

nuestra opinión

SALVA AL MUNDO DE LA INVASIÓN CEPH. **Enfúndate en tu nanotraje y combate a los aliens Ceph y a los humanos Cell, usando todo tipo de armas a tu alcance.**

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●●
- Sonido ●●●●●●
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- La calidad gráfica derivada del nuevo motor «CryEngine 3». Nunca hemos visto gráficos de esta calidad en un juego. ¡Nunca!
- Las posibilidades del arco. Choca al principio, pero es un arma excelente que se adapta de maravilla al diseño de la jungla de Manhattan.
- El diseño de las mejoras de armas y el nanotraje y su funcionalidad más dinámica.

Lo que no nos gusta

- Le sigue faltando ese poquito para alcanzar la excelencia en el diseño de la acción. La tecnología se come al juego, en resumidas cuentas.

Modo individual

Espectacular... a ratos.

A veces épico, a veces bastante plano. Un diseño lineal y algo confuso, pero con momentos explosivos.

La nota 90

Modo multijugador

Pues... normal. Está bien.

Crytek no se inventa nada revolucionario, pero cumple a la perfección con un multi bastante canónico.

La nota





Cimientos sobre arenas movedizas online...

SimCity

¿Construir casitas? ¡No, hombre! ¡Construir ciudades! «SimCity» siempre ha ido de eso, aunque a Maxis y EA la burbuja inmobiliaria online les ha estallado en la cara...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Estudio/Compañía:** Maxis/Electronic Arts
- **Distribuidor:** EA ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 59,95 €
- **Web:** ***www.simcity.com*** Información muy básica para un juego lleno de posibilidades.

12

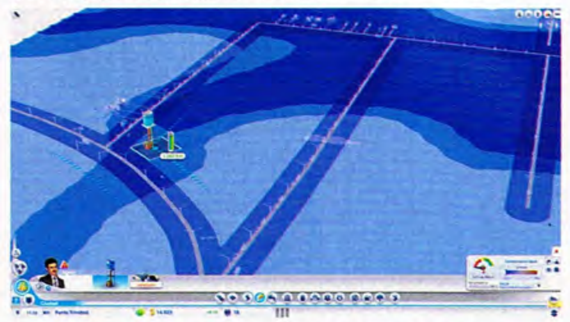
LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Especializaciónde ciudades:** 6
- **Tipos de partida:** Pública o privada
- **Multijugador:** Sí (desafíos cooperativos y competitivos)
- **Conexión permanente:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core 2 X6800, Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Athlon 64 X2 4000+, Core 2 a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 2xx, GeForce 7800
- **Conexión:** ADSL (requiere activación en Origin)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL


¡Ya llegan los primeros habitantes a tu recién nacida ciudad! **¿Qué necesitan para ser felices?** Al principio, sólo lo más básico...


Servicios como **la distribución de agua, la electricidad o la gestión de los residuos** son básicos si quieres que tu ciudad crezca.


El interfaz de usuario es bastante sencillo e intuitivo, y aspectos como la gestión de las cámaras son dinámicas y están bien resueltos.


¡Tu ciudad te espera en «SimCity», alcalde! O, más bien, espera a que la construyas. Elige tu área favorita, planifica qué tipo de ciudad quieres levantar y atiende a las necesidades de sus habitantes.


¡Que vienen los marcianos! **Los desastres son no sólo un desafío**, sino un guiño a los jugadores más veteranos y a la propia saga: terremotos, meteoritos, abducciones alienígenas...

«SIMCITY» ES UN GENIAL JUEGO DE CONSTRUCCIÓN, PERO HA NACIDO CON LIMITACIONES Y PROBLEMAS

Esperar durante tanto tiempo «SimCity» quizá había despertado unas expectativas demasiado elevadas, y aunque Maxis había aceptado un desafío enorme, todos confiábamos en que la puesta al día del clásico –uno de los mayores en el mundo de la estrategia y la gestión para PC– iba a romper moldes.

Romper, ha roto moldes, pero también conexiones durante los primeros días tras su lanzamiento, y es que el modelo que Maxis ha escogido para «SimCity», obligando a una conexión online permanente, ha sido una de las decisiones más conflictivas de todo el desarrollo, y que ha provocado servidores saturados durante días, conexiones caídas y partidas frustradas. Un auténtico calvario para Electronic Arts y Maxis que, por un lado, demuestra el éxito de ventas y las ganas que se le tenían al juego y, por otro, que este reinicio del clásico le puede salir muy caro a EA.

Construye tu ciudad

«SimCity» es «SimCity», en esencia. Es decir, el concepto de juego de construcción urbana y gestión, hasta el más pequeño detalle, de la misma y de sus infraestructuras, sigue siendo la referencia del nuevo «SimCity». Las novedades en esta puesta al día vienen por al apartado técnico, con un nuevo motor gráfico que ofrece una estética de maqueta, y las posibilidades derivadas del juego online, que no hay que no confundir con lo que hablábamos antes, pero tam-

LA REFERENCIA

Cities XL

- La esencia de ambos juegos es la misma, construyendo ciudades y gestionándolas.
- «Cities XL» ofrece un verdadero modo individual en el que no es necesario estar conectado online.
- Las limitaciones en la extensión de la ciudad son menores en «Cities XL».



DOLORES DE CRECIMIENTO



El lanzamiento de «SimCity» ha sido accidentado y muy criticado. Su concepto como juego que exige conexión online permanente no debería ser un problema en sí, pero los servidores de Maxis se vieron desbordados y la saturación hacía que se colgaran y cayeran.

En apenas una semana su capacidad se había duplicado, pero aun así los problemas no cesaban. Además, el diseño de juego también se ha visto afectado por este hecho, que ha sido muy criticado.



Es inevitable que se produzan accidentes. A veces, por pura casualidad. Otras, por negligencia o dejadez de los habitantes de tu ciudad... o por la tuya, si no cuidas las infraestructuras y a tus ciudadanos.

CONEXIÓN PERMANENTE

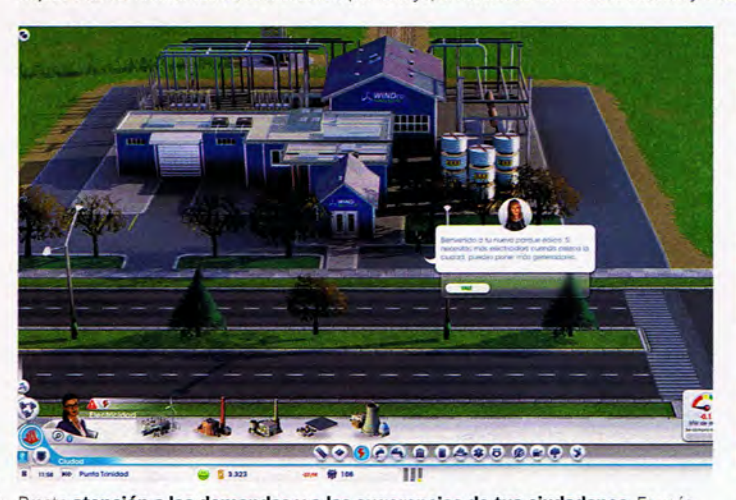
Pública o privada, no importa. Pero tu partida en «SimCity» siempre se juega en el servidor. Entra, reclama tu "porción de servidor" y compártela con amigos... o desconocidos.

«SimCity» sólo existe online. El diseño que Maxis ha hecho del juego obliga a estar permanentemente conectado. Para empezar a construir tu ciudad debes, necesariamente, que unirte a una "región" de servidor existente y habitada por otros jugadores, o crear una zona privada, pero online.

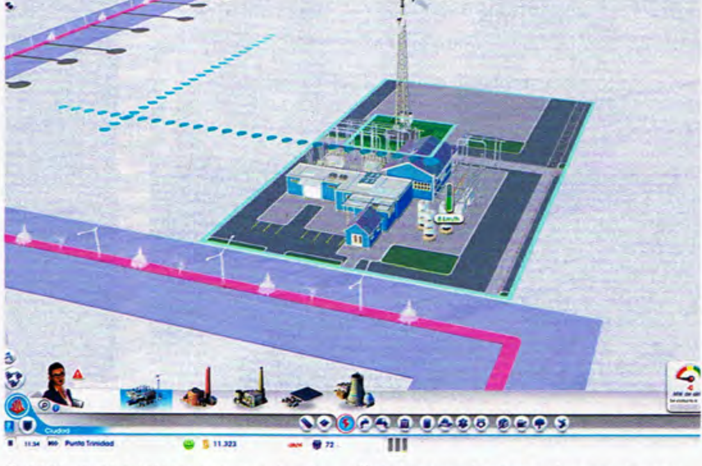


Puedes escoger una zona a tu gusto. Pero predefinida, eso sí, entre varias opciones que te da el juego, para empezar a construir. Si decides abrirte a otros jugadores, ten en cuenta que podrán ayudarte o perjudicarte libremente. La decisión de aceptar el desafío es tuya. Ojo con lo que eliges.





Presta **atención a las demandas y a las sugerencias de tus ciudadanos**. Es más sencillo fijarte en lo que te dicen que devanarte los sesos planificando. Y más eficaz.



Cuando vayas a colocar nuevas estructuras, fíjate bien en el entorno. Aunque siempre **puedes derribar edificios y arrasar zonas urbanizadas**, es mejor empezar bien...

bién tiene que ver, a la postre, pues «SimCity» se juega en un mundo online, aunque sea en partidas privadas, y si quieres disfrutar de desafíos con amigos o desconocidos, los resultados pueden ser inesperados...

Mucho por pulir

En cuanto a jugabilidad, las opciones que brinda «SimCity» al jugador son enormes, pero se ven limitadas por áreas de construcción muy restringidas. Para compensar, el interfaz de usuario es eficiente e intuitivo.

Pero aspectos como la IA de los ciudadanos dan algunos problemas –no estamos seguros de si tiene que ver con el "affaire" de las conexiones– y, en general, «SimCity» provoca sensaciones encontradas tras unas horas de juego. Se ve que hay un potencial enorme y que la base es buena, pero el error del concepto de estar siempre conectado en un juego como éste y lo que le queda por pulir –que estamos seguros de que se hará–, le augura aún semanas por delante para arreglar muchas cosas. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

›SC II Heart of the...
Si te gusta la estrategia pero más de "dar caña", nada mejor que lo último de «StarCraft II».
▶ Más inf. MM 218 ▶ Nota: 94

›Alea Iacta Est
Un tipo de estrategia calmada, profunda y para los muy fans de la historia y el género más purista.
▶ Más inf. MM 216 ▶ Nota: 92

nuestra opinión

LEVANTA TU CIUDAD Y HAZ FELIZ A SUS HABITANTES. Conviértete en gestor y urbanista, creando la ciudad de tus sueños. Y, eso sí, asegúrate de estar conectado...

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●○○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●○○○

Lo que nos gusta

- La estética de maqueta que ofrece el juego, con un inteligente uso de la profundidad de campo y una dirección artística magistral.
- Las posibilidades en el diseño y personalización de la ciudad, así como la especialización.
- Las opciones multijugador, con sus desafíos.

Lo que no nos gusta

- La necesidad de conexión permanente y los problemas que han estado dando los servidores.
- Que una partida pueda arruinarse por la intervención de jugadores anónimos, si has abierto tu ciudad en una zona pública.

Modo individual

Un gran constructor. Las enormes posibilidades de «SimCity» se ven lastradas por los problemas de conexión permanente.

La nota **80**

Modo multijugador

Con amigos, mejor. Para ir aprendiendo con los desafíos, es recomendable comenzar jugando en zonas privadas con amigos.

La nota **80**

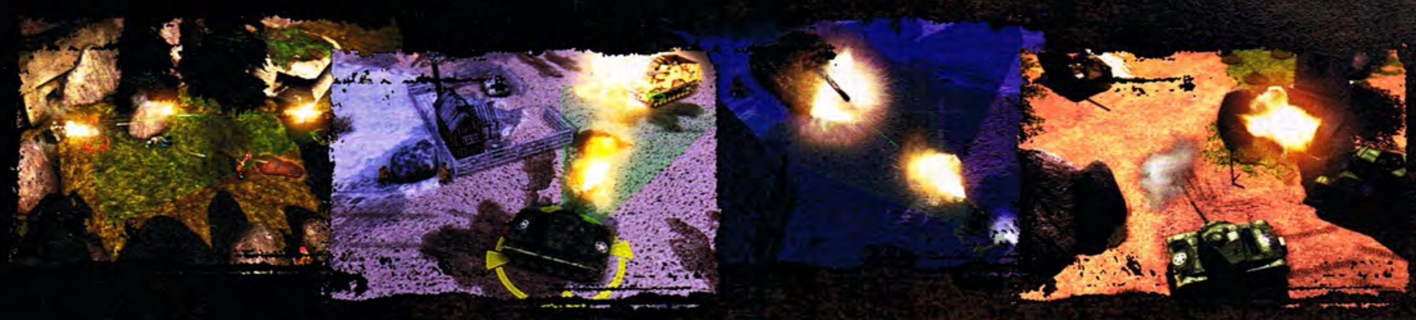
"LA GUERRA PUEDE SER COMBATIDA CON ARMAS, PERO ES GANADA POR HOMBRES".
GENERAL GEORGE S. PATTON

HISTORY

LEGENDS OF WAR™

INVASIÓN EN LAS TIENDAS EL 8 DE MARZO

Un juego de estrategia por turnos diferente al resto, History® Legends of War combina estrategia, táctica y elementos de RPG con una acción frenética que te sumerge en las sangrientas batallas de la 2ª Guerra Mundial, desde las playas de Normandía a las asoladas calles de Berlín



A la venta para:



PS VITA
PlayStation Vita





WWW.BADLANDGAMES.COM

SLITHERINE









El crimen más organizado

Omertà City of Gangsters

Un jefe mafioso goza de grandes privilegios. Tus capos te obedecen y ganas dinero, pero el negocio está muy disputado. Tal vez, por turnos... ¿Sería menos estresante?

LA REFERENCIA



XCOM: Enemy Unknown

- En «XCOM» combates una invasión alienígena y «Omertà» va de mafiosos.
- «XCOM» es superior en tecnología y espectáculo.
- «Omertà» se concentra en la gestión y los combates, pero «XCOM» permite el desarrollo de tecnologías.

Los estudios de Haemimont han desarrollado muy notables títulos de estrategia. En el ámbito de las batallas en tiempo real destaca su saga «Imperivm», mientras que «Tropico», en su cuarta entrega, conseguía reunir la gestión, el "tycoon" de la construcción de ciudades y, también, estrategia en tiempo real. Al lado de este último coloso del género, «Omertà: City of Gangsters» parece un juego mucho más modesto. ¿O en realidad es más concreto y específico?

«Omertà» combina la gestión con batallas tácticas por turnos, pero en ambos casos su mecánica es simple, muy enfocada que el jugador permanezca atento a los acontecimientos que se dan en el juego, para dar los pasos correctos para ganar y seguir avanzando. Pero, ¿y esto es divertido? Bueno, desde luego, no para todo el mundo.

¿De qué pasta estás hecho?

La mecánica por turnos en juegos como «King's Bounty» y «XCOM Enemy Unknown» premia tu atención y tu capacidad de planificación táctica. En «Omertà» de lo que se trata es de tener iniciativa en la gestión y ser muy exhaustivo con las posibilidades tácticas que ofrece cada turno. Si encajas en este perfil, puedes sacarle mucho partido al juego.

Corren los años 20 y en los EE.UU. se ha impuesto la "Ley Seca". Como inmigrante llegado de Sicilia, te estableces en Atlantic City con la determinación de explotar la ciudad desde

SON LOS AÑOS DE LA LEY SECA EN EE.UU. ROBA, ASALTA Y EXTORSIONA PARA SER EL PRÓXIMO PADRINO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia (turnos)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Haemimont / Kalypso / FX
- **Distribuidor:** FX Interactive ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.fxinteractive.com* Con información del juego en Castellano, extras y enlace al desarrollador

16



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos individuales:** 2 (Campaña y Distrito sin ley)
- **Distritos/Logros:** 4/50
- **Coches/armas/tuneo:** 15/12/Sí
- **Protagonistas/Atributos:** 6/6
- **Multijugador:** Online, versus y cooperativo (2 jugadores)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i7 2700K,
- **RAM:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 560 Ti
- **Conexión:** ADSL 4 Mbps
- **Periféricos:** Logitech G25

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2,0 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB GeForce GT8800, Radeon HD 2600 XT
- **Conexión:** ADSL (activación en FX Cloud)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2 Quad a 2,2 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 3D: 512 MB, GeForce GT440, Radeon HD 5670
- **Conexión:** ADSL 4 Mbps



Examina los atributos de cada gánster **para reunir una buena cuadrilla** y asignarles misiones según su perfil.



Si un negocio se resiste a la extorsión, **ametrallarlo puede ser una medida muy persuasiva...** ¡Pero ojo con las bandas rivales!



Será mejor que lleves a tus capos bien pertrechados antes de un asalto y **midas la jugada de cada turno como en el Ajedrez.**



Los EE.UU. de los años 20 son un territorio abierto al crimen, con **muchos negocios sucios con los que prosperar.** Necesitarás astucia y emplear las armas para defenderlo y expandirlo por toda la ciudad.



Empezarás controlando pequeños locales en tu barrio, desde tu cuartel general. Cuando lo tengas todo bajo tu mando, podrás saltar a un barrio diferente. Así, hasta hacerte con toda Atlantic City.

los bajos fondos y prosperar como gánster. Defines a tu personaje y pronto puedes reunir tu propia banda y poner en marcha negocios de apuestas, usura, extorsión...

Aquí es donde interviene la gestión. No hay demasiados factores a contemplar, pero el juego no da mucha información. Parte del desafío está en buscarte la vida y captar las oportunidades de hacer dinero.

Guerras de bandas

Mientras todo el mundo saca tajada, en la ciudad se establece la omertá –la ley del silencio–, pero con tanto dinero en juego, el conflicto no tarda en aparecer... o bien, se presenta un botín bien vigilado. Entonces es cuando echas mano de tu cuadrilla y asaltas a tus enemigos por las armas. En los combates por turnos «Omertà» se pone más interesante, si bien no hay muchas maneras diferentes de obtener una victoria. Y es que se trata de captar las claves de cada refriega para que los pasos sean los correctos en cada turno, así de simple. Es un sistema restrictivo, sí, pero –como en la saga «Commandos»– esto supone un elemento adictivo. S.T.M.

ALTERNATIVAS

Mafia II

Si quieres ingresar en el crimen organizado y vivir la acción de los tiroteos, no hay juego mejor.

▶ Más inf. MM 188 ▶ Nota: 94

Total War: Shogun 2

Reúne estrategia de gestión y turnos en su campaña. Además, añade épicas batallas.

▶ Más inf. MM 207 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

¡CONTROLA EL CRIMEN ORGANIZADO!
Conviértete en el jefe de la mafia de Atlantic City y controla todo el crimen en un juego de estrategia de lo más original.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●○○○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●○○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- Jugar es sencillo y en seguida te sientes transportado a los alegres años 20.
- La localización es impecable.
- Los distintos perfiles de los gánsteres aportan un elemento estratégico.
- Los temas musicales de dixieland y jazz acompañan muy bien el juego.

Lo que no nos gusta

- La mecánica es simple, y sin embargo en la gestión el juego te da poca información.
- Excasa variedad de modalidades.
- Su combate por turnos es muy rígido.

Modo individual

¡Prepárate para dar el golpe! Contrata capos, haz negocios sucios y pelea por cada distrito.

La nota **81**

Modo multijugador

¡Convence a un amigo! La mecánica es ideal para jugar con o contra un rival, pero... Queda antes con él.

La nota **79**

OPORTUNIDADES



STOKED - BIG AIR EDITION

Si eres aficionado al snowboard y quieres seguir practicando cuando la nieve desaparezca, «Stoked» está disponible a un precio reducido de 19,99 € en la tienda online de Namco Bandai: **es-namco-bandai. gamesplanet.com**



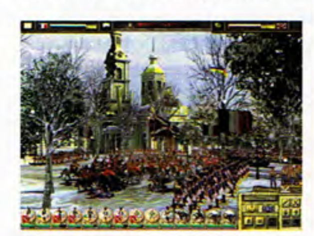
PACK SIMULADORES DE FX

Una sensacional colección de FX Interactive con la simulación de vuelo como temática. Incluye lo mejor del género en la actualidad: «X-Plane 8», «Strike Fitghters», «Take On Helicopters», y «Wings of Prey Oro». Todo ello por sólo 19,95 €.



MAFIA II COMPLETE EDITION

Si quieres vivir una historia de la mafia el juego de 2K Czech está disponible en una edición completa que incluye los DLC «Jimy's Vendetta», «Vegas, Renegade», «War Hero» y «Greaser». Todo ello por 37,97 €.



IMPERIAL GLORY

En 2005 este juego de Pyro Studios te ponía al frente de una nación para enfrentarte a los Imperios de la Europa del Siglo XIX. Si te lo perdiste, ahora puedes jugar «Imperial Glory» descargándotelo desde la web de **game.es** por 4,95 €.



¡No te pierdas el final!

Mass Effect 3 Digital Deluxe Edition

Si no has jugado aún la última entrega de la trilogía galáctica «Mass Effect», Origin te ofrece una edición de lujo a buen precio.

Shepard es quizá el personaje de videojuegos más famoso de toda la galaxia, tal vez después de Mario pero es posible que hasta el momento no hayas tenido ocasión de disfrutar de sus peripecias en la última entrega de la trilogía «Mass Effect». Si es tu caso, ¡qué envídia nos das! Tienes un fenomenal juego que ningún aficionado al Rol o la Acción debería perderse, independientemente de que hayas completado los capítulos anteriores.

En «Mass Effect 3» te enfrentas a la temida invasión de Los Segadores. Pero antes de la batalla final, vivirás un montón de aventuras, desafíos, intrigas y peligros en uno de los mejores universos que ha dado la ciencia ficción. Un montón de ingredientes encapsulados en un desarrollo de Acción y Rol emocionante.

El universo se expande

Relanzado en dos ediciones digitales, (deluxe y estándar) ambas con un precio reducido, «Mass Effect 3» ha incorporado mucho contenido extra desde su lanzamiento, incluyendo un final extendido gratuito y muchas horas de aventuras en forma de DLC. La modalidad multijugador también ha recibido numerosos paquetes de contenido adicional, gratuito y de pago. ¡Imprescindible a todas luces!







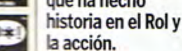
INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Rol
- **PVP Recomendado:** 30,95 € (Digital Deluxe) 20,50 € (Estándar)
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 207 (Abril 2012)
- **Estudio/Cía.:** BioWare / EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *masseffect.bioware.com*

18







La nueva nota

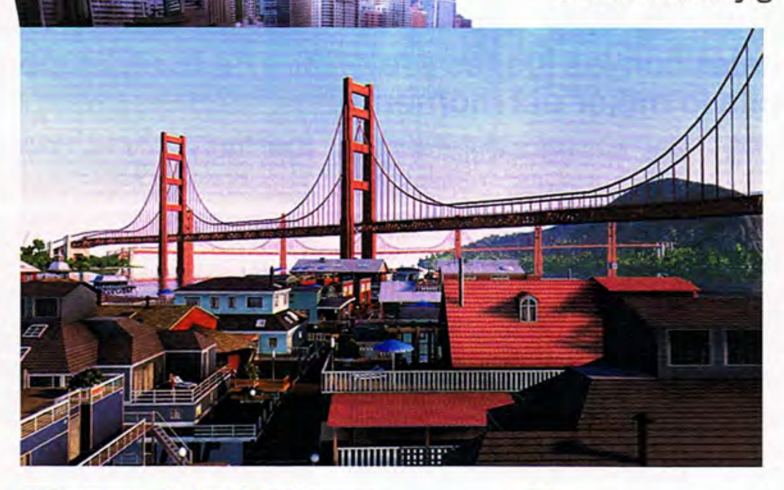
Sugerente, mocionante, adictivo, épico, extenso, genial... **No pierdas la oportunidad de vivir el final de una trilogía que ha hecho historia en el Rol y la acción.**

96

¡Levanta una metrópolis perfecta!

Cities XL Premium

Construcción y gestión urbanística a lo grande







Con la entrega lanzada en 2011 la serie «Cities XL» alcanzó un realismo inédito en los juegos de construcción y gestión. Ofrecía una gran amplitud de opciones de construcción y expansión. Podías levantar una moderna metrópolis, una turística ciudad costera, una capital con su casco antiguo... Tu objetivo es el de conseguir la ciudad más eficiente, para que los habitantes se encuentren agusto y la población crezca. «Cities XL» tenía una doble vertiente. Por un lado, el diseño y la construcción. Por otro, la administración de los recursos y servicios que ofrece tu ciudad, incluyendo en este apartado a la población. El tráfico, el transporte público, las comunicaciones. Todo influye en el bienestar de tus ciudadanos. En el papel de un alcalde, podías contamplar tu ciudad con una calidad visual altísima y manejarlo con un amigable interfaz.

Edición remasterizada

En esta versión Premium, FX renueva el juego, que ahora se presenta on una localización íntegramente en Castellano y un inmejorable precio. A todo esto hay que añadir que el juego cuenta con más de 40 escenarios 3D altamente detallados, una colección de más de 700 edificios, incluyendo los más famosos del mundo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **PVP Recomendado:** 9,95 €
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **No comentado en Micromanía**
- **Estudio/Cía.:** Montecristo / FX Interactive
- **Distribuidor:** FX Interactive
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *fxinteractive.com*



La nueva nota



Crea una ciudad tal como la imagines, levanta edificios famosos y adminístrala. **Un juego de construcción total, con una realización intachable.**

90

¡La guerra según los soldados de élite!

Medal of Honor Warfighter E. Limitada

Súmate a las fuerzas especiales con misiones inspiradas en operaciones reales.



La última entrega de la famosa serie de acción bélica «Medal of Honor» fue lanzada el pasado otoño, captando la atención de los aficionados a las batallas multijugador online y a los que buscan el máximo realismo cuando juegan una campaña individual. Para el desarrollo de «Warfighter» Danger Close contó con algunos Operadores Tier 1, (fuérzas de élite) como consultores.

Del 11-S a Zero Dark Thirty

El juego baja de precio en sus versiones digitales y retail. Las ediciones Deluxe o Limitada de cualquiera de ellas incorpora gratuitamente el pack de mapas de la misión contra Bin Laden reproducida en "Zero Dark Thirty".

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 25,50 € (Digital Deluxe) 20,50 € Estándar
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 214 (Diciembre 2013)
- **Estudio/Cía.:** Danger Close / EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** Descarga Digital
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.medalofhonor.com*





La nueva nota

¡Juega misiones basadas en operaciones reales como las vivieron los soldados! **Combate en multijugador representando a las fuerzas de uno entre diez países.**



86

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. WOW MISTS OF PANDARIA (+12) » Rol » Activision Blizzard
2. WOW BATTLECHEST 3.0 (+12) » Rol Online » Activision Blizzard
3. AGE OF EMPIRES III COMPLETE COLLECT. (+12) » Estrategia » Microsoft
4. GUILD WARS 2 (+12) » Rol Online » ArenaNet/NCSoft
5. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY (+16) » Estrategia » Activision Blizzard
6. LOS SIMS 3. REFRESH (+12) » Estrategia » Electronic Arts
7. WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM (+12) » Rol Online » Activision Blizzard
8. LOS SIMS 3 Y LAS CUATRO ESTACIONES (+12) » Estrategia » Electronic Arts
9. DIABLO III (+16) » Rol » Activision Blizzard
10. AGE OF EMPIRES COL. ED. CODEGAME (+16) » Estrategia » Microsoft

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Febrero de 2013.

U.K.

1. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (+16) » Estrategia » Activision Blizzard
2. SIMCITY (+7) » Estrategia » Electronic Arts
3. THE SIMS 3UNIVERSITY LIFE (+12) » Estrategia » Electronic Arts
4. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY (+16) (R) » Estrategia » Activision Blizzard
5. TOMB RAIDER (+18) » Acción » Square Enix
6. STARCRAFT II HEART OF... COLLECTOR'S ED (+16) » Estrategia » Activision Blizzard
7. FOOTBALL MANAGER 2013 (+3) » Estrategia » SEGA
8. THE SIMS 3 (+12) » Estrategia » Electronic Arts
9. THE SIMS 3 UNIVERSITY LIFE. LIM. ED. (+12) » Estrategia » Electronic Arts
10. SIMCITY 4 DELUXE (+3) » Estrategia » Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Marzo de 2013.

U.S.A.

1. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM » Estrategia » Activision Blizzard
2. SIMCITY STANDARD EDITION » Estrategia » Electronic Arts
3. SIMCITY 4 DELUXE EDITION (DESCARGA) » Estrategia » Electronic Arts
4. SIMCITY LIMITED EDITION » Estrategia » Electronic Arts
5. THE SIMS 3 UNIVERSITY LIFE (DESCARGA) » Estrategia » Electronic Arts
6. COMPLETED PACK PC (RESERVA) » Estrategia » Electronic Arts
7. TOMB RAIDER (DESCARGA) » Acción » Square Enix
8. MS FLIGHT SIMULATOR X GOLD EDITION » Simulador » Microsoft
9. DEAD SPACE 3: AWAKENED (DESCARGA) » Acción » Electronic Arts
10. THE SECRET WORLD (DESCARGA) » Rol Online » Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Marzo de 2013.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 DISHONORED



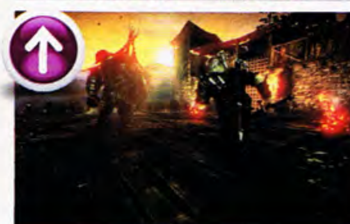
» Acción/Rol » Arkane/Bethesda
» Koch Media » 49,95€



El nuevo juego de Arkane es una obra de arte con una perfecta sinergia de diseño, arte y jugabilidad. Una auténtica maravilla en el género de acción, que te dejará pasmado.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 99

3 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



» Rol/Acción » CD Projekt RED
» Namco Bandai » 40,95€



Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

» Comentado en MM 209 » Puntuación: 99

4 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



» Rol » Bethesda Game Studios
» Koch Media » 49,95€

Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

9 GUILD WARS 2



» Rol online » ArenaNet/NC Soft
» Koch Media » 54,95€



Parecía imposible que llegara un juego de rol capaz de hacer frente a «World of Warcarft», pero «Guild Wars 2» ha sorprendido a propios y extraños. Un juegazo en toda regla.

» Comentado en MM 212 » Puntuación: 98

10 ALEA IACTA EST



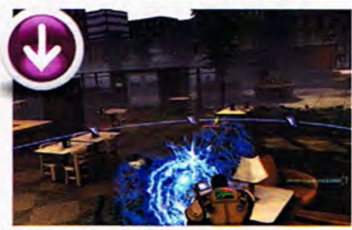
» Estrategia » AGEOD
» FX Interactive » 19,95€



No dejes que su aspecto tan espartano y esquemático te eche para atrás. «Alea Iacta Est» es todo un juegazo de estrategia que, a poco que le des una oportunidad, te enganchará sin remedio.

» Comentado en MM 216 » Puntuación: 92

11 XCOM ENEMY UNKNOWN



» Estrategia » Firaxis/2K
» Take 2 » 49,95€



¡Si todos los remakes fueran así, estaríamos encantados de que nos llegaran por docenas! Firaxis ha superado con nota el desafío de lavar la cara a un juego mítico en PC.

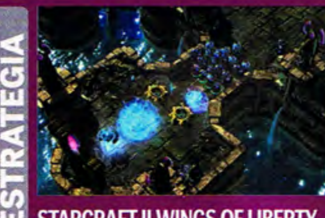
» Comentado en MM 213 » Puntuación: 95

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

» Blizzard » Activision Blizzard » 59,90€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

» Comentado en MM 188 » Puntuación: 98

ACCIÓN



DISHONORED

» Arkane/Bethesda » Koch Media » 49,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

» Pendulo Studios » FX » 19,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

» Comentado en MM 198 » Puntuación: 93

1 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM



» Estrategia » Blizzard
» Activision Bizzard » 39,95€



La invasión Zerg estaba cercana. Ya oíamos a Kerrigan azuzar a sus criaturas, y ahora la presencia del Enjambre es un hecho. «Heart of the Swarm» se suma a «Wings of Liberty» para ampliar la experiencia de «StarCraft II» y darle un nuevo impulso a la estrategia en PC. Una expansión espectacular.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 94



5 TOMB RAIDER



» Acción/Aventura » Crystal Dynamics/Eidos
» Koch Media » 49,95 €



El renacimiento de Lara Croft ha sido espectacular. Crystal Dynamics ha echado el resto y nos trae un nuevo comienzo de uno de los personajes más icónicos de la Historia de los videojuegos.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 96

6 HITMAN ABSOLUTION



» Acción » Io Interactive/EIDOS/Square Enix
» Koch Media » 39,95€



La quinta entrega de «Hitman» es una auténtica joya con la que Io Interactive ha llevado a 47 a lo más alto. Un juego diseñado con mimo y con destellos de genialidad. ¡Lo necesitas!

» Comentado en MM 214 » Puntuación: 98

7 CRYSIS 3



» Acción » Crytek
» Electronic Arts » 49,95€



Con los gráficos más alucinantes que hayas visto nunca en un juego de acción, «Crysis 3» podía haber sido más redondo, pero es un pedazo de juego que culmina la trilogía.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 90

8 CALL OF DUTY BLACK OPS II



» Acción/Rol » Treyarch/Activision
» Activision Blizzard » 59,95€



«Black Ops II» es justo lo que esperábamos. Un juego espectacular, con un diseño magistral y añade dos juegos extra: un multijugador sensacional y un modo Zombis.

» Comentado en MM 215 » Puntuación: 98

12 DEAD SPACE 3



» Acción » Visceral Games/Electronic Arts
» Electronic Arts » 49,95€



Isaac Clarke continúa luchando contra los necromorfos en la mejor entrega de toda la serie. La acción es más variada, pulida y completa, e incluye multijugador cooperativo.

» Comentado en MM 217 » Puntuación: 98

13 DIABLO III



» Rol/Acción » Blizzard
» Activision Blizzard » 59,95€



Por fin ha llegado, después de más de diez años, la nueva entrega de la serie «Diablo». ¿Ha merecido la pena la espera? ¡Sí, porque es todo lo que esperábamos y mucho más!

» Comentado en MM 210 » Puntuación: 99

14 WOW MISTS OF PANDARIA



» Rol online » Blizzard
» Activision Blizzard » 34,95€



La nueva expansión de «World of Warcraft» ya ha llegado, descubriendo a los Pandaren, una espectacular nueva raza que aporta sangre fresca y más jugabilidad al clásico.

» Comentado en MM 214 » Puntuación: 94

15 DMC DEVIL MAY CRY



» Acción » Ninja Theory/Capcom
» Koch Media » 39,95€



La vuelta de Dante, en un reinicio de la serie clásica de acción japo, ha actualizado el aspecto del protagonista manteniendo la esencia de diseño y jugabilidad de «Devil May Cry». Es un juegazo.

» Comentado en MM 216 » Puntuación: 96

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 49,95€

La saga de Bethesda toca techo –por ahora– con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 49,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 19,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 13

» EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

La serie de fútbol más popular se actualiza con un juego aun mejor que su antecesor .

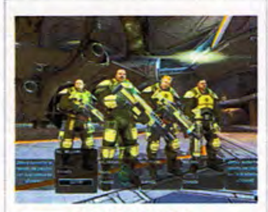
» Comentado en MM 214 » Puntuación: 94

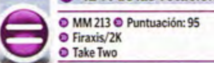
Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Algo de movimiento entre los habituales del top 5 de la estrategia, pero pocas novedades reales en este mes. Algo que seguro que cambiará con el lanzamiento de «Heart of the Swarm».



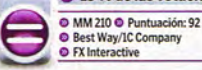
1 XCOM ENEMY UNKNOWN
» 42 % de las votaciones

MM 213 · Puntuación: 95
Firaxis/2K
Take Two

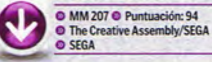


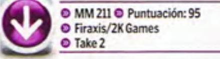
2 ALEA IACTA EST
» 35 % de las votaciones

MM 216 · Puntuación: 92
AGEOD
FX Interactive



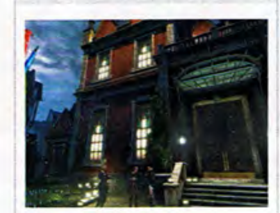
3 MEN OF WAR CONDEMNED HEROES
» 13 % de las votaciones

MM 210 · Puntuación: 92
Best Way/1C Company
FX Interactive

4 TW SHOGUN II
» 9 % de las votaciones

MM 207 · Puntuación: 94
The Creative Assembly/SEGA
SEGA

5 CIVILIZATION V DIOSES Y REYES
» 1 % de las votaciones

MM 211 · Puntuación: 95
Firaxis/2K Games
Take 2

ACCIÓN

La entrada de la tercera entrega de «Dead Space» ha venido a animar la lista de este mes. Y, como en la estrategia, nos da que el próximo mes vamos a tener más novedades...



1 DISHONORED
» 40 % de las votaciones

MM 213 · Puntuación: 99
Arkane/Bethesda
Koch Media



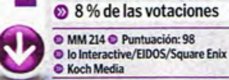
2 DEAD SPACE 3
» 30 % de las votaciones

MM 217 · Puntuación: 98
Visceral Games/Electronic Arts
Electronic Arts

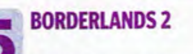


3 CALL OF DUTY BLACK OPS II
» 20 % de las votaciones

MM 215 · Puntuación: 98
Treyarch/Activision
Activision Blizzard



4 HITMAN ABSOLUTION
» 8 % de las votaciones
MM 214 · Puntuación: 98
Io Interactive/EIDOS/Square Enix
Koch Media



5 BORDERLANDS 2
» 2 % de las votaciones
MM 212 · Puntuación: 95
Gearbox/2K
Take 2

AVENTURA

Aquí, sin embargo, la calma domina el horizonte. Pocas novedades salvo en las posiciones, donde los de siempre se alternan puestos. Quizá la llegada de «Caos en Deponia» lo cambie.



1 NEW YORK CRIMES
» 32 % de las votaciones

MM 208 · Puntuación: 90
Pendulo Studios/FX
FX Interactive



2 LA FUGA DE DEPONIA
» 30 % de las votaciones

MM 213 · Puntuación: 95
Daedalic Entertainment
FX Interactive



3 ALAN WAKE
» 18 % de las votaciones

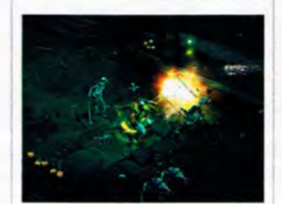
MM 207 · Puntuación: 94
Remedy
Namco Bandai

4 LA CIUDAD PERDIDA DE ZERZURA
» 12 % de las votaciones
MM 211 · Puntuación: 90
Cranberry/dtp
FX Interactive

5 HOLLYWOOD MONSTERS 2
» 8 % de las votaciones
MM 198 · Puntuación: 93
Pendulo Studios/FX
FX Interactive

ROL

Sube y baja, pero «Diablo III» recupera de vez en cuando, como en esta ocasión, el trono del rol. ¿Veremos algo más de movimiento los próximos meses? Quién lo sabe... quizá el diablo...



1 DIABLO III
» 38 % de las votaciones
MM 210 · Puntuación: 99
Blizzard
Activision Blizzard



2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM
» 36 % de las votaciones

MM 203 · Puntuación: 98
Bethesda
Koch Media



3 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION
» 14 % de las votaciones
MM 209 · Puntuación: 99
CD Projekt RED
Namco Bandai

4 TORCHLIGHT 2
» 10 % de las votaciones
MM 209 · Puntuación: 99
CD Projekt RED
Namco Bandai

5 MASS EFFECT 3
» 2 % de las votaciones
MM 207 · Puntuación: 96
BioWare/Electronic Arts
Electronic Arts

VELOCIDAD

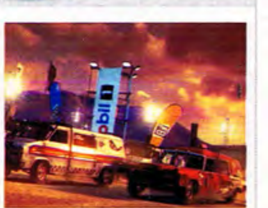
La Fórmula 1, a punto de inaugurar nueva temporada en la vida real, retoma la pole de los juegos de velocidad. Pero que no se descuide «F1 2012», que «Most Wanted» sigue al rebufo del líder.



1 F1 2012
» 33 % de las votaciones
MM 213 · Puntuación: 96
Codemasters
Namco Bandai



2 NEED FOR SPEED MOST WANTED
» 30 % de las votaciones
MM 215 · Puntuación: 96
Criterion/Electronic Arts
Electronic Arts



3 DIRT SHOWDOWN
» 16 % de las votaciones
MM 210 · Puntuación: 91
Codemasters
Namco Bandai

4 TEST DRIVE UNLIMITED 2
» 12 % de las votaciones
MM 195 · Puntuación: 84
Eden Games/Atari
Namco Bandai

5 NEED FOR SPEED THE RUN
» 9 % de las votaciones
MM 204 · Puntuación: 90
Black Box/EA
EA

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Calma chicha, tanto en el mar como en los cielos. Las posiciones permanecen invariadas, los protagonistas siguen siendo los mismos. Los fans de la simulación tenéis claros los gustos...





1 SILENT HUNTER 5

35 % de las votaciones

- MM 185 · Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft

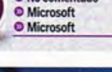


2 MICROSOFT FLIGHT

23 % de las votaciones

- No comentado
- Microsoft
- Microsoft







3 TAKE ON HELICOPTERS

22 % de las votaciones

- MM 207 · Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive

4 RISE OF FLIGHT

11 % de las votaciones

- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni



5 X-PLANE 8

9 % de las votaciones

- MM 126 · Puntuación: 86
- Laminar Research
- FX Interactive



DEPORTIVOS

En los juegos deportivos estamos como en el mundo de la simulación, que no se mueven ni los puestos ni los jugadores. De momento, todo tranquilo y el marcador, invariado.



1 FIFA 13

40 % de las votaciones



- MM 214 · Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts



2 NBA 2K13

33 % de las votaciones

- MM 214 · Puntuación: 96
- 2K Sports/2K Games
- Take 2



3 PRO EVOLUTION SOCCER 2013

16 % de las votaciones

- MM 213 · Puntuación: 89
- Konami
- Konami

4 FOOTBALL MANAGER 2013

8 % de las votaciones

- MM 215 · Puntuación: 92
- Sports Interactive/SEGA
- SEGA



5 NBA 2K12

2 % de las votaciones



- MM 202 · Puntuación: 92
- 2K Sports/2K Games
- Take 2

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	**2. AGE OF EMPIRES**	**3. COMMANDOS**
46% de las votaciones	33% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2	**2. MAX PAYNE**	**3. CRYSIS**
57% de las votaciones	31% de las votaciones	12% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	**2. MONKEY ISLAND**	**3. DREAMFALL**
41% de las votaciones	36% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	**2. NEVERWINTER N.**	**3. ULTIMA VII**
47% de las votaciones	30% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	**2. TOCA 3**	**3. GRAND PRIX 4**
39% de las votaciones	38% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	**2. IL-2 STURMOVIK**	**3. LOCK ON**
47% de las votaciones	30% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	**2. SENSIBLE SOCCER**	**3. PC FÚTBOL 2001**
40% de las votaciones	33% de las votaciones	27 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



¡PREPÁRATE PARA LIBERAR ADRENALINA!

¡VIVE LA MEJOR ACCIÓN EN TU PC!

Intensa y explosiva. La acción que verás en esta selección de juegos no exige talentos especiales. Sólo necesitas determinación e instinto de supervivencia. ¿Lo traes de serie?

CRYSIS 3

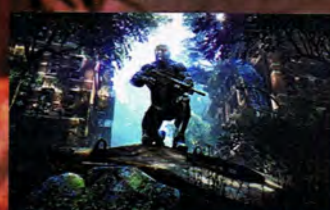
Estudio/Compañía: Crytek/EA
Distribuidor: Electronic Arts **Año:** 2013
Valoración: ●●●●●○



No has jugado nada tan espectacular. La última entrega de «Crysis» es un golpe de autoridad de Crytek en el ámbito de la tecnología gráfica, mejorando la entrega anterior. El juego se desarrolla entre las ruinas de la antigua Nueva York, invadidas por una vegetación salvaje y bajo la llamada Cúpula de la Libertad controlada por Cell. De nuevo te enfrentas al los alienígenas de Ceph y a los mercenarios humanos. Esta vez cuentas con un nanotraje mejorado –más ágil y eficiente– y un arco que pronto demuestra ser de lo más útil. Si bien el diseño de la acción muestra ciertos altibajos, hay momentos explosivos y el espectáculo visual lo compensa casi, casi todo.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción directa/Exploración**
- Temática: **Ciencia ficción**
- Idioma: **Castellano**
- Entorno: **Abierto**
- Desarrollo: **Lineal**
- Web: **www.crysis.com/es/**







Las opciones del armamento, el uso del nanotraje, el hackeo y las mejoras añaden elementos tácticos, pero apenas interfieren en el ritmo del juego.

CALL OF DUTY BLACK OPS II

Estudio/Cía.: Treyarch/Activision-Blizzard
Distribuidor: Activision **Año:** 2012
Valoración: ●●●●●○

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción directa**
- Temática: **Bélica, futurista**
- Idioma: **Castellano**
- Entorno/Desarollo: **Cerrado/Lineal**
- Web: **www.callofduty.com**

El nuevo capítulo de «Black Ops» te sacude sin darte un respiro. Abre varios hilos argumentales, que te llevan a combatir del pasado a un futuro cercano con la tecnología bélica más avanzada. El diseño de las misiones es lineal, pero establece una sincronización de sucesos perfectamente medidos, dando lugar a la acción bélica más intensa.



DISHONORED

Estudio/Compañía: Arkane/Bethesda
Distribuidor: Koch Media **Año:** 2012
Valoración: ●●●●●●

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción directa o indirecta**
- Temática: **Universo alternativo**
- Idioma: **Castellano**
- Entorno/Desarollo: **Abierto/Variable**
- Web: **www.dishonored.com**

El éxito de «Dishonored» ha encumbrado a los estudios de Arkane como uno de los más talentosos del momento. Su arriesgado diseño artístico resulta magistral, pero lo mejor es su soberbio diseño de la acción, capaz de desafiar y despertar tu ingenio con muchas posibilidades para resolver los combates y superar obstáculos.



FAR CRY 3

Estudio/Compañía: Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft **Año:** 2012
Valoración: ●●●●●○

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción directa/Exploración**
- Temática: **Realista, actual**
- Idioma: **Castellano**
- Entorno/Desarollo: **Abierto/Variable**
- Web: **www.farcry.com**

El tercer capítulo de «Far Cry» supone una notable evolución en la saga y, al mismo tiempo, un regreso a los orígenes. Como en la entrega original de hace diez años, nos lleva a explorar una isla tropical. La historia dosifica las fases de acción y explorarión con gran acierto al tiempo introduce giros inesperados e incertidumbres.



Hay quien dice que el éxito de los juegos de acción se debe, más que nada, a que ofrecen un modo de entretenimiento fácil, que cualquiera puede jugarlos... ¡Como si eso fuera malo! Si les sigues la corriente, añadirán que como no exigen dedicación ni esfuerzo de aprendizaje, te aburres pronto de ellos y nunca te resultarán tan gratificantes como los juegos que "ellos" disfrutan. Bueno, ¿y qué más da? Los que apreciamos la acción en los videojuegos sabemos que todo esto no es ni bueno, ni malo. Sencillamente, no es cierto.

¡Acción a tu ritmo!

Los juegos de acción pueden exigir mucha práctica, atención y estudio, –que se lo digan a las primeras víctimas en una partida multijugador de

MÁTALOS SUAVEMENTE

Si no quieres renunciar al factor sorpresa y el elemento táctico, los juegos de acción y sigilo reúnen todo ello.

- **HITMAN: ABSOLUTION.** El agente 47 es un profesional frío y silencioso, pero si se meten con él, la cosa ya es personal y desata toda su furia.
- **SNIPER: GHOST WARRIOR 2.** Pone a prueba tu puntería de tirador experto en arriesgadas incursiones.



ACCIÓN EN TERCERA PERSONA

TOMB RAIDER



Estudio/Cía: Crystal D./Eidos
Distribuidor: Koch Media Año: 2013
Valoración: ●●●●●

Crystal Dynamics ha enfocado el diseño del nuevo «Tomb Raider» asumiento algunos riesgos pero con una gran agudeza. La saga debía romper con todo lo anterior, precisamente para recuperar su frescura original y sin renegar de lo esencial. No hay inventos extraños, pero cuenta con todo lo que una aventura de acción debe tener en la dosis justa: peligro, misterio, combates, supervivencia... Definitivamente es un juegazo, muy variado y completo. Destaca la interacción de Lara con el entorno para resolver puzles y el uso que puede darle a su piolet y a su arco. Esta Lara nos gusta. La pobre se pone perdida, pero resulta más humana y despierta simpatía. ¡Bravo Lara!

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción / Exploración**
- Temática: **Realista**
- Idioma: **Castellano**
- Entorno: **Abierto**
- Desarrollo: **Variable**
- Web: **www.tombraider.om**







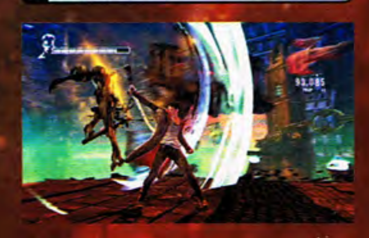
El reinicio de la saga nos presenta a una joven Lara frágil e inexperta, que se forja como superviviente. Tiene que explorar, resolver puzles y combatir para conseguirlo.

DMC DEVIL MAY CRY

Estudio/Compañía: Ninja Theory/Capcom
Distribuidor: Koch Media Año: 2013
Valoración: ●●●●●

Al igual que «Tomb Raider», la serie «Devil May Cry» también ha sido reiniciada por los osados estudios de Ninja Theory. Dante es más juvenil y socarrón, y menos estirado y ceremonioso. No se toma muy en serio eso del Cielo y del Infierno, pero a la hora de combatir demonios le da sopas con honda al anterior con sus espectaculares combos.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción directa**
- Temática: **Fantasía**
- Idioma: **Castellano**
- Entorno/Desarrollo: **Cerrado/Lineal**
- Web: **www.devilmaycry.com**



DEAD SPACE 3

Estudio/Compañía: Visceral Games / EA
Distribuidor: Electronic Arts Año: 2013
Valoración: ●●●●●

Parece mentira, pero el bueno de Isaac Clarke no ha tenido bastante terror. Aún le quedan arrestos para emprender una expedición que, irremediablemente, le llevará a combatir una plaga de Necromorfos... Primero en un planeta helado y luego en el espacio. Debe ser que los sustos solo te los llevas tú, cuando juegas «Dead Space 3». ¡¿Quién dijo miedo?!

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción / Exploración**
- Temática: **Ciencia Ficción**
- Idioma: **Castellano**
- Entorno/Desarrollo: **Cerrado/Lineal**
- Web: **www.deadspace.com**



ASSASSIN'S CREED III

Estudio/Compañía: Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft Año: 2012
Valoración: ●●●●●

Los Templarios se ha vuelto a inmiscuir en un conflicto bélico. Esta vez, en la Guerra de Independencia Norteamericana. El papel de Connor y como miembro de los Asesinos, empuñas tu tomahawk. Intervienes para equilibrar las tornas combatiendo en las batallas y coincidiendo con personajes históricos como George Washington.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción directa**
- Temática: **Histórica**
- Idioma: **Castellano**
- Entorno/Desarrollo: **Abierto/Variable**
- Web: **assassinscreed.ubi.com**



ACCIÓN "INDIE"

Entre los juegos intependientes que puedes buscar en la Red, puedes encontrar juegos con fases de acción trepidante y temáticas muy variadas.



- **MARK OF THE NINJA.** Es un arcade de plataformas en 2D con acción y sigilo. Muy divertido y peligrosamente adictivo.
- **STRIKE SUIT ZERO.** Te pone a los mandos de cazas futuristas para combatir en espectaculares batallas espaciales. Recomendable.

LA ACCIÓN SUBJETIVA ES MÁS ABSORBENTE, PERO EN TERCERA PERSONA PERMITE MÁS MOVILIDAD

un «Call of Duty» cualquiera–. Pero la cuestión no es lo difíciles que resulten. La popularidad de los juegos de acción se debe a que ofrecen diversión instantánea. Te permiten disfrutar desde el primer momento, aunque la dificultad del juego te obligue a intentarlo una y otra vez.

Cuestión de equilibrio

Por otra parte, el grado de dificultad –cuando no es de frustración–

ELIGE TU JUEGO FAVORITO Y DISFRUTA DE LA ACCIÓN MÁS EMOCIONANTE

	CRYSIS 3	CALL OF DUTY BLACK OPS II	DISHONORED	FAR CRY 3	TOMB RAIDER	DMC	DEAD SPACE 3	ASSASSIN'S CREED III
AÑO	2013	2012	2012	2012	2013	2013	2013	2012
PRECIO	49,95 €	59,95 €	49,95 €	49,95 €	49,95 €	39,95 €	49,95 €	49,95 €
ACTIVACIÓN ONLINE	Sí (Origin)	Sí (Steam)	Sí (Steam)	Sí (UPlay)	Sí (Steam)	Sí (Steam)	Sí (Origin)	Sí (UPlay)
TEMÁTICA	Ciencia Ficción	Bélica	Universo alternativo	Realista	Realista	Fantasía	Ciencia Ficción	Histórica
PEGI	16+ (PEGI Online Lenguaje, Violencia)	18+ (PEGI Online Lenguaje, Violencia)	18+ (PEGI Online Lenguaje, Violencia)	18+ (PEGI Online Lenguaje, Violencia)	18+ (PEGI Online Lenguaje, Violencia)	16+ (Sexo, Violencia, Lenguaje)	18+ (PEGI Online Lenguaje, Violencia)	18+ (PEGI Online Lenguaje, Violencia)
COMPAÑÍA / DISTRIBUIDOR	Crytek / Electronic Arts	Treyarch / Activision-Blizzard	Arkane / Bethesda / Koch Media	Ubisoft	Crystal Dynamics / Eidos / Square Enix	Ninja Theory / Capcom / Koch	Visceral Games / Electronic Arts	Ubisoft
PÁGINA WEB	www.crysis.com	www.callofduty.com	dishonored.com	far-cry.ubi.com	tombraider.com	devilmaycry.com	www.deadspace.com	assassinscreed.ubi.com/ac3/
REQUISITOS MÍNIMOS	Core 2 Duo 3,0 GHz, 2 GB de RAM, 20 GB de disco duro, tarjeta 3D, GeForce GT 520, Radeon HD 6450 o superior, DirectX 11	Core 2 Duo 1,6 GHz, 2 GB de RAM, 10 GB de disco duro, tarjeta 3D, GeForce GT 230, Radeon HD 4650 o superior, DirectX 10	Core 2 Duo 2,2 GHz, 3 GB de RAM, 9 GB de disco duro, tarjeta 3D, GeForce GT 315, Radeon HD 4350 o superior, DirectX 10	Core 2 Duo 2,0 GHz, 2 GB de RAM, 12 GB de disco duro, tarjeta 3D, GeForce 8600 GT, Radeon HD 2600 Pro o superior, DirectX 9	Core 2 Duo 2 GHz, 1 GB de RAM, 12 GB de disco duro, tarjeta 3D, GeForce 8600 GT, Radeon HD 2600 XT o superior, DirectX 9	Core 2 Duo 2,4 GHz, 2 GB de RAM, 9 GB de disco duro, tarjeta 3D, GeForce 8800 GTS, Radeon HD 3850 o superior, DirectX 9	Pentium D 840 3,2 GHz, 1 GB de RAM, 10 GB de disco duro, tarjeta 3D, GeForce 6800 GS, Radeon HD X1600 Pro o superior, DirectX 9	Core 2 Duo 2,66 GHz, 2 GB de RAM, 17 GB de disco duro, tarjeta 3D, GeForce 8600 GT, Radeon HD 3870 o superior, DirectX 10
IDIOMA	Castellano	Castellano	Castellano	Castellano	Castellano	Castellano	Castellano	Castellano
ESTILO	Acción directa / Exploración	Acción directa	Acción, directa o indirecta	Acción directa / Exploración	Acción directa / Exploración	Acción directa	Acción / Exploración	Acción directa
DESARROLLO	Lineal	Lineal	Variable	Abierto	Lineal	Lineal	Lineal	Variable
DLC DISPONIBLES	0	1	2	2	1	1	1	3
MODOS DE JUEGO INDIVID.	Historia	Historia, misiones Strike Force y Zombis	Historia	Historia (con minijuegos)	Historia	Historia y Palacio Sangriento	Historia	Historia, (incluye minijuegos)
MULTIJUGADOR	Sí	Sí	No	Sí	Sí	3	Sí (Cooperativo)	Sí
ESCENARIOS	Nueva York futurista	Guerra fría y futuro	Islas y Dunwall	Una isla tropical	Islas, Mar del Japón	Fantasía, el Limbo	Planeta helado y espacio	América, Siglo XVIII
TIPOS DE ARMAS	5 (incluyendo el arco)	Más de 10 (incluyendo drones)	3 (místicas, blancas y de fuego)	Más de 10	5 (incluyendo el arco)	Demoníacas o angelicales en 3 tipos	3 básicos con un sistema de artesanía	6 (+ 3 secundarios)
VEHÍCULOS	Sí, terrestres y aéreos	Sí, terrestres y aéreos	No	Sí, terrestres, y aéreos	No determinado	No	No	No
EDITOR DE MAPAS	No	No	No	Sí	No	No	No	No
VALORACIÓN (1-10)								
GRÁFICOS	10	8	8	9	9	7	8	9
SONIDO	10	8	8	8	9	8	8	8
JUGABILIDAD	7	9	10	8	8	8	9	8
CALIDAD/PRECIO	7	8	9	8	9	7	9	8

no es proporcional al nivel de gratificación. El equilibrio entre el reto que te plantea un juego y lo que consigues cuando lo superas –ya sea seguir avanzando, descubrir nuevas historias, personajes, o secretos es lo bueno–, es la clave! En este sentido, la acción es el género más flexible. iFíjate en cómo lo consiguen títulos como «Dishonored», «Far Cry 3» o «Tomb Raider»! Además, mientras que unos juegos te marcan el camino, otros te permiten explorar líbremente, como «Far Cry 3».

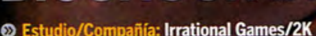
Finalmente, nada como la acción estimula los sentidos de un modo œque otros géneros no pueden aspirar. No es casualidad que las tecnologías de vanguardia, tengan en el género de la acción su mayor escaparate. ¿Dónde ibas a poder disfrutar de los gráficos de «Crysis 3» si no? **S.T.M.**

NUESTROS FAVORITOS

Podemos asegurarte que todos los juegos mencionados en estas páginas son recomendables, acertarás con cualquiera de ellos. La acción puede adoptar muchas formas de diversión pero las que a nosotros más nos gustan son las de estos títulos:

- **CALL OF DUTY: BLACK OPS II.** Ofrece una intensa campaña de acción bélica y un multijugador infinito.
- **DISHONORED.** Su cautivador universo y el diseño abierto de la acción alimentará tu sed de venganza.
- **TOMB RAIDER.** No es que Lara regrese, es que renace... La nueva entrega es un estupendo juego de supervivencia.

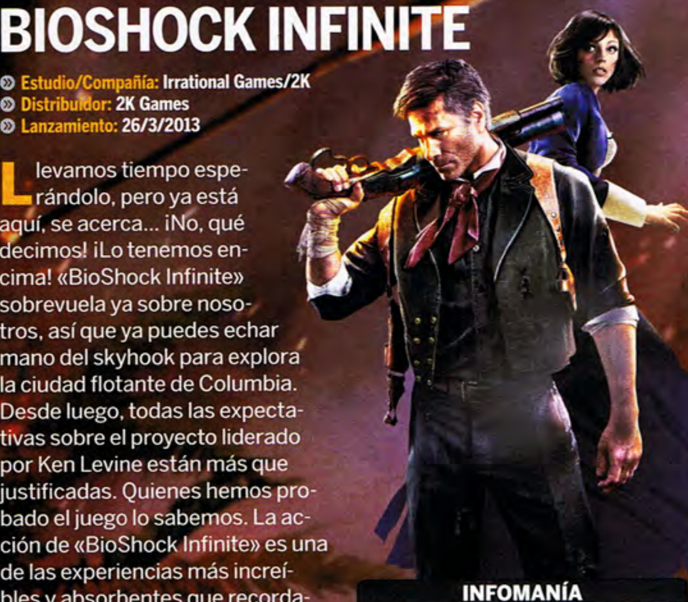




PARA EL FUTURO

BIOSHOCK INFINITE

- Estudio/Compañía: Irrational Games/2K
- Distribuidor: 2K Games
- Lanzamiento: 26/3/2013



Llevamos tiempo esperándolo, pero ya está aquí, se acerca... ¡No, qué decimos! ¡Lo tenemos encima! «BioShock Infinite» sobrevuela ya sobre nosotros, así que ya puedes echar mano del skyhook para explora la ciudad flotante de Columbia. Desde luego, todas las expectativas sobre el proyecto liderado por Ken Levine están más que justificadas. Quienes hemos probado el juego lo sabemos. La acción de «BioShock Infinite» es una de las experiencias más increíbles y absorbentes que recordamos. Si marcará un antes y un hito en el género nadie lo sabe, pero que dará mucho que hablar durante 201, ¡eso es seguro!

INFOMANÍA
- Temática: **Fantasía**
- Perspectiva: **Primera persona**
- **www.bioshockinfinite.com**





La ciudad flotante de Columbia es la nueva utopía -en apariencia- que se constituye como escenario de la acción de «BioShock Infinite». œ

THIEF

- Estudio/Compañía: Eidos Montreal/S. Enix
- Distribuidor: Koch Media
- Lanzamiento: 2014

INFOMANÍA
- Temática: **Fantasía**
- Perspectiva: **Primera persona**
- **www.thief4.com**

Después de mucho tiempo sin saber ni una palabra de «Thief» el furtivo Garret ha vuelto a dejarse ver para anunciarnos la nueva entrega de una de las sagas de acción y sigilo más anheladas. La pinta del personaje es soberbia y, por la ambientación, parece que el juego nos llevará a algún lugar donde se solapan la fantasía y un universo alternativo.



METRO: LAST LIGHT

- Estudio/Compañía: 4A Games/Deep Silver
- Distribuidor: Por determinar
- Lanzamiento: 17/5/2013

INFOMANÍA
- Temática: **Ciencia ficción/Terror**
- Perspectiva: **Primera persona**
- **www.enterthemetro.com**

Ya queda menos para poder disfrutar la continuación del inquietante «Metro 2033». De nuevo, el juego estará inspirado en el mundo que Dmitry Glukhovsky describe en sus novelas. Ahora es el 2034 y bajo las ruinas de un Moscú post-apocalíptico –en los túneles del metro– lo que queda de la humanidad lucha por sobrevivir.

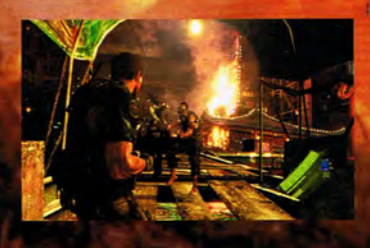


RESIDENT EVIL 6

- Estudio/Compañía: Capcom
- Distribuidor: Koch Media
- Lanzamiento: Marzo

INFOMANÍA
- Temática: **Terror**
- Perspectiva: **Tercera persona**
- **www.residentevil.net**

Cuando leas estas líneas, probablemente ya esté disponible la nueva entrega de la más emblemática saga del "survival horror". Llega con cierto retraso, pero para compensarlo, la versión de PC contará con un nuevo modo de juego Mercenarios para hasta 11 jugadores. El benchmark del juego también está disponible gratuitamente.



Y ADEMÁS...

Más a largo plazo, se esperan un buen puñado de proyectos que poco a poco van elevando las expectativas. Ya sea por las series a las que pertenecen o por haber causado sensación en sus demostraciones, está claro que nos espera mucha acción por disfrutar.

PREY 2

Los que lo habían dado por muerto se sorprenden ahora que vuelve a dar señales de vida. Bueno, puede que el juego de Human Head haya pasado ciertas vicisitudes, pero de nuestra lista de "Los más esperados" (actualidad) no lo hemos movido, ¿eh?

WACTH DOGS



No hay duda de que se trata del proyecto más ambicioso de Ubisoft en la actualidad. Dio la campanada en el pasado E3 y, poco a poco, se va perfilando como uno de los grandes títulos por llegar en 2013. ¿Cuánto tardará?

BATTLEFIELD 4

Puede que estos días –mientras lees estas líneas– DICE presente la nueva entrega de su serie de acción bélica. O puede que no. Da igual, porque, tras el éxito de «Battlefield 3» una legión de fans van a estar esperándolo, llegue cuando llegue.

SPLINTER CELL: BLACK LIST

El otrora señor de la acción y el sigilo tiene ahora muchos rivales contra los que competir. ¡Pero ojo, que quien tuvo, retuvo, y el imprevisible Sam Fisher está lejos de decir su última palabra. ¿El juego? Buena pinta...

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

www.**GAME.es**/tiendas



Disfruta de los mejores accesorios para tu ordenador

Adaptador Mandos PS2 para PS3/PC GAMEWARE

Llévatelo ahora por **9.95 €**

Volante GXT 27 Force Vibration Trust

Llévatelo ahora por **49.95 €**

Altavoces GXT 38 2.1 Subwoofer Trust

Llévatelo ahora por **59.95 €**

Call of Duty Black Ops Gaming Mouse

Llévatelo ahora por **69.95 €**



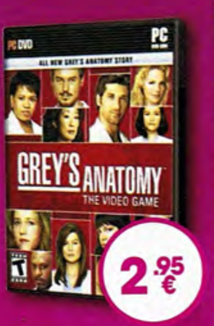
Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 30/04/13. Impuestos incluidos.

www.GAME.es

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Ahorra dinero en tus compras!

La mejor selección de juegos para PC al mejor precio



2,95 €
Anatomia de Grey



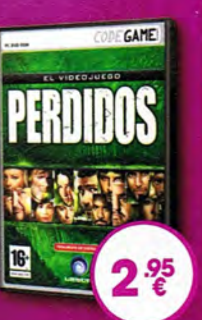
2,95 €
Brothers in Arms Pack



2,95 €
CSI: NY The Game



2,95 €
Ghost Recon



2,95 €
Perdidos



2,95 €
Rainbow Six Vegas 2


2,95 €
Splinter Cell Double Agent



2,95 €
Universe at War



4,95 €
After the War



4,95 €
Age of Empires



4,95 €
Age of Mythology



4,95 €
American Conquest



4,95 €
Call of Juarez



4,95 €
Emergency 4


4,95 €
Minds Training



4,95 €
Strike Fighters



4,95 €
World Shift



4,95 €
X-Plane 7


9,95 €
Death of Spies Anthology



9,95 €
Dragon Age II



9,95 €
Heroes of Might & Magic Colección



9,95 €
Hollywood Monster 2



9,95 €
Warhammer Dawn of War II Retribution



9,95 €
Zoo Tycoon 2 Ult. Collection



19,95 €
Assassin's Creed Revelations EE



19,95 €
Medal of Honor: Warfighter



19,95 €
F1 Race Stars



24,95 €
Formula 1 2012





www.GAME.es

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

www.GAME.es/tiendas



Disfruta de los mejores accesorios para tu ordenador

Adaptador Mandos PS2 para PS3/PC GAMEWARE

Llévatelo ahora por 9,95 €

Volante GXT 27 Force Vibration Trust

Llévatelo ahora por 49,95 €

Altavoces GXT 38 2.1 Subwoofer Trust

Llévatelo ahora por 59,95 €

Call of Duty Black Ops Gaming Mouse

Llévatelo ahora por 69,95 €

GAME

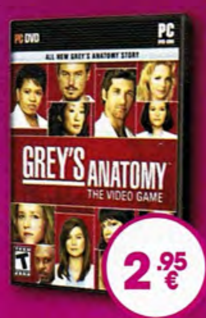
Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 30/04/13. Impuestos incluidos.

www.GAME.es

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Ahorra dinero en tus compras!

La mejor selección de juegos para PC al mejor precio



Anatomia de Grey



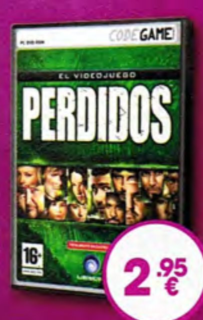
Brothers in Arms Pack



CSI: NY The Game



Ghost Recon



Perdidos



Rainbow Six Vegas 2



Splinter Cell Double Agent



Universe at War



After the War



Age of Empires



Age of Mythology



American Conquest



Call of Juarez



Emergency 4



Minds Training



Strike Fighters



World Shift



X-Plane 7



Death of Spies Anthology



Dragon Age II



Heroes of Might & Magic Colección



Hollywood Monster 2



Warhammer Dawn of War II Retribution



Zoo Tycoon 2 Ult. Collection



Assassin's Creed Revelations EE



Medal of Honor: Warfighter



F1 Race Stars



Formula 1 2012





www.GAME.es



Crea un personaje rompedor para tus juegos

¿Te gustaría saber cómo crear tus propios personajes de videojuego? ¿Quieres saber cuáles son las herramientas esenciales para diseñarlos? ¡Acompáñanos para descubrirlas y aprende el proceso básico de modelado!

En el taller del mes pasado te presentamos brevemente las posibilidades que ofrecen las herramientas de acceso libre más potentes para desarrollar videojuegos. Si conseguimos animarte a investigar el asunto por tu cuenta, ya nos damos por satisfechos. Los CryEngine, UDK y Unity son, desde luego, kits muy completos. No obstante, la creación de videojuegos abarca muchas disciplinas en las que especializarse y el modelado 3D es una de las cruciales. De eso tratamos este mes.

Los programas de diseño 3D Maya, 3Dstudio y Zbrush son los más extendidos para modelar personajes y, de hecho, son los que utilizan los estudios de desarrollo de videojuegos. Veremos las posibilidades que ofrecen de entrada y su potencial. Son herramientas caras, pero algunas permiten emplear versiones de evaluación con las que iniciarse.

Al mismo tiempo iremos describiéndote, paso a paso, el proceso básico en la creación de un personaje, desde que eliges una silueta hasta que renderizas la versión final, pasando por el modelado geométrico y la aplicación de texturas y detalles.

Arte y ensayo 3D

El modelado 3D es sólo una de las distintas vertientes dentro de un proyecto de desarrollo. Por supuesto, si quieres hacer un juego, el concepto original, el diseño artístico, la tecnología disponible, el código y muchas cosas más pueden determinar el modo en que afrontas el diseño de un personaje y su modelado. Cabe tenerlo en cuenta. Pero las herramientas para modelar son las mismas y el proceso básico, en todo caso, resultará muy similar.

Antes de meternos en harina, un motivo más, es que los artistas 3D son muy demandados por los estudios de desarrollo.

MAYA 2013

INFOMANÍA



- Aplicación: **Maya 2013**
- Compañía: **Autodesk**
- Coste: **3.900 €**
- Tipo de herramienta: **Kit de diseño 3D y animación**
- Potencial de tecnología: **Muy alto (modelado 3D, edición de superficies, animación, simulación física, render, post-producción, etc.)**
- Empleado en: **Infinidad de juegos y películas («Gran Turismo 5», «Uncharted 3», «Planet 51»)**
- Conocimientos requeridos: **Nociones de diseño 3D**
- Complejidad de desarrollo: **Alta**
- Lenguajes complementarios: **C++, Mel, Python**
- Requisitos: **Windows XP/7, 2GB de RAM, gráfica de 512 MB**
- Soporte técnico: **Muy alto, comunidad, tutoriales y foros**
- Información: **usa.autodesk.com**
- Descarga: **usa.autodesk.com/maya/trial/**

Orientado a la animación 3D. En la última versión de Maya, Autodesk ofrece un programa una solución de diseño muy evolucionada. El conjunto dispone de todas las herramientas necesarias para crear vehículos, personajes y toda clase de objetos en 3D. Maya incluye apartados para la modelar, animar y hasta para añadir añadir propiedades físicas. Su motor de renderizado Metal Ray permite dotar a los modelos de un acabado hiperrealista.

Además, permite la instalación de una enorme variedad de plug-ins de apoyo con funciones muy específicas procedentes de programas como Zbrush, Mudbox, RealFlow o Photoshop. Con ellos puedes traerte trabajos de esos programas. También permite exportar tus modelos a casi cualquier formato estándar (onj, fbx, etc.) para poder emplearlo en un videojuego. Es compatible con Mac y con Linux.



Maya ofrece un completo sistema de diseño de superficies y sombreados con el que se puede imitar cualquier material que precisen tus modelos.

TRABAJOS DESTACADOS CON MAYA



PLANET 51: El equipo de Ilion Animation Studios, basado en Madrid, emplearon Maya para esta película, que fue la más taquillera de 2009 entre las españolas.



ASSASSINS CREED III: La última entrega de la saga de Ubisoft ha sido muy elogiada. Los estudios de Montreal emplearon Maya para el diseño de sus personajes.

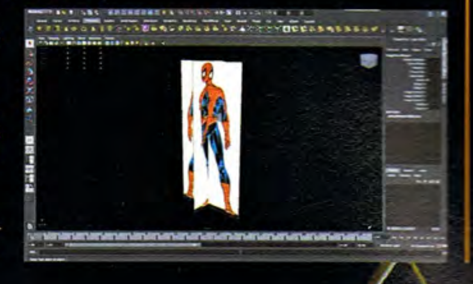


DEUS EX: HUMAN REVOLUTION: Los estudios de Eidos Montreal emplearon las suites de Autodesk Maya, 3D Studio Max y MotionBuilder para el último «Deus Ex».

PASO 1 ELIGE TU PERSONAJE

Antes de nada, necesitas el software. Para seguir este proceso puedes conseguir una versión de evaluación gratuita de la suite Maya 2013, en la página de descarga que te indicamos.

Si ya estás manos a la obra, Lo primero es elegir o idear un personaje. Para este ejemplo, hemos usado un "Hombre-araña". Tú puedes crear uno propio. Lo principal es tener claro su silueta, aspecto, vestimenta, etc. antes de ponerte a modelar. Si dibujar no es lo tuyo, puedes usar plantillas de otros medios, como las ilustraciones de: **the-blueprints.com.** Existe una galería de personajes conocidos, naves, e infinidad de objetos. Ahora que ya tienes claro tu personaje tienes que preparar la imagen para pasarlo a tu programa de diseño 3D. Los tutoriales te dicen cómo hacerlo.



PASO 2 EMPIEZA A MODELAR

La idea es utilizar una vista frontal y otra lateral, Dispuestas en dos planos perpendiculares cruzados, permiten empezar a modelar. Llegados a este punto, hay que generar una malla básica alrededor de los dos planos para poder extraer la silueta del personaje. Unos cuantos hexaedros que contengan cada extremidad en los dos planos y se ajusten asus límites es lo idóneo. Partiendo de estos bloque,s y como sus caras están compuestas de mallas, puedes ir estrechando cada sección, para ajustarlo a las extremidades del cuello, la cabeza, el tronco... Básicamente, es como hacer un traje a medida.El resultado ha de ser una malla básica similar a la silueta de tu personaje. Ahora puedes añadir detalles.



ZBRUSH 4R5

INFOMANÍA



- Aplicación: **Zbrush 4R5**
- Compañía: **Pixologic**
- Coste: **570 €**
- Tipo de herramientas: **Kit de diseño de personajes 3D**
- Potencial de tecnología: **Muy alto (modelado para videojuegos)**
- Empleado por estudios: **Ubisoft, Epic Games, CD Projekt**
- Nivel de conocimientos requeridos: **Inglés**
- Complejidad de desarrollo: **Media**
- Requisitos básicos: **Microsoft Windows Vista/7/8 1 GB de RAM. (recomendada tabla gráfica)**
- Soporte técnico: **Muy alto. Comunidad, tutoriales y foros**
- Información: **http://pixologic.com/zbrush/**
- Descarga: **No disponible**

En el ámbito de la creación de personajes para vieojuegos, Zbrush ha logrado una popularidad altísima en muy poco tiempo gracias a las posibilidades de acabado que permite, su diseño de interfaz directo y su capacidad para exportar trabajos a casi cualquier plataforma de juego. El precio es también un argumento a su favor, puesto que resulta mucho más asequible que otros programas de diseño 3D de potencia similar.

Zbrush está orientado a los juegos específicamente, y se nota. Dispone de una gran variedad de plug-ins con funciones tan útiles como la de reducir la carga geométrica de un modelo sin renunciar al nivel de detalle, de manera que esté optimizado para no añadir más carga de proceso del necesario.

También cuenta con la posibilidad de crear ilustraciones con su 2.5D Painting y con una opción para exportar un modelo a un formato reconocible por impresoras 3D. ¿Será así como hacen las figuritas de las ediciones de coleccionista? Zbrush es muy apreciado en la industria de los videojuegos y cada vez lo utilizan más estudios de desarrollo.



El éxito de Zbrush se debe en gran medida a su intefaz intuitivo. Esculpes tus modelos con pinceles de modelado dinámico.

TRABAJOS DESTACADOS CON ZBRUSH 4R5



DISHONORED: Para el diseño de los expresivos modelos de «Dishonored» Arkane hizo un uso muy bien aprovechado de las características que ofrece Zbrush.



FAR CRY 3: Las espectaculares escenas cinemáticas de «Far Cry 3» fueron diseñadas por el estudio de animación Blur Studio, sirviéndose en gran medida de Zbrush.



THE WITCHER 2: El departamento de diseño de CDProjekt empleó Zbrush para diseñar todos los personajes que puedes ver en «The Witcher 2».

PASO 3 DESPLIEGA EL MAPA DE UV

En este paso entra el juego el mapeado UV. Se trata de una técnica que consiste en "envolver" un modelo 3D con una imagen 2D (textura) regular. Esta fase es muy portante porque el mapa UV sirve para asignar texturas sin distorsiones en la imagen. Debe hacerse cuando el modelo 3D ya está finalizado geométricamente. Cualquier ajuste obligaría a repetir el mapeado UV para evitar distorsiones. El UV se aplica de manera independiente en cada elemento del modelo. En este caso, cada extremidad del modelo requiere su propio mapeado UV.

Hay distintos tipos de proyección. El tipo cilíndrico es el idóneo para brazos, piernas y tronco. Para comprobar que la proyección es la correcta, se aplica un entramado de polígonos regular ("grid") a la superficie del modelo.

PASO 4 CARACTERIZACIÓN Y DETALLES

Para caracterizar un personaje es muy recomendable usar una herramienta de modelado dinámico automática. Las más conocidas son las de Mudbox y Zbrush. Con ellaspuedes añadir detalles a tu personaje, generando, por ejemplo, los músculos e incluso las costuras del traje de Spider-man. Puedes usarlo para detalles como cremalleras, grietas, arañazos y hasta los poros de la piel... Sin esta herramienta costaría mucho esfuerzo y tiempo añadir detalles y difícilmente podrías conseguir el mismo nivel de acabado. Aparte, estas herramientas hacen posible trabajar con modelos de alta poligonación fácilmente. Luego podemos exportar la geometría del modelo para adaptarla a los requisitos de un videojuego.



3D STUDIO MAX

INFOMANÍA



- Aplicación: **3DS Max**
- Compañía: **Autodesk**
- Coste: **3.900 €**
- Tipo de herramientas: **Suite integral de diseño 3D**
- Potencial de tecnología: **Muy alto (modelado CGI, simulación, post-producción cinematográfica etc.)**
- Empeado en: **«Max Payne», «Call of Duty», «Hitman»**
- Nivel de conocimientos requeridos: **Inglés**
- Complejidad de desarrollo: **Media / Alta**
- Lenguajes de programación complementarios: **C++, Max script, Python**
- Requisitos básicos: **Microsoft Windows XP y 7, 2 GB de RAM, Gráfica de 512 MB**
- Soporte técnico: **Muy alto (comunidad, Libros, tutoriales y foros)**
- Información: **usa.autodesk.com**
- Descarga: **usa.autodesk.com**

Las herramientas de Autodesk, y en particular 3D Studio, llevan décadas siendo de las plataformas imprescindibles para la creación de diseños 3D, y ha sido utilizado ampliamente en publicidad, cinematografía, realidad virtual, videojuegos, simulación industrial... 3D Max es un software complejo pero extremadamente potente. Su versatilidad hace que se mantenga en uso en gran parte de estudios de desarrollo de todo el mundo.

Cabe destacar que es uno de los pocos programas de diseño infográfico que tiene una versión completa en castellano y documentación en nuestro idioma. Aparte de las herramientas propias de 3DS Max, también ofrecen otras externas que ayudaran a crear efectos visuales, como Fume FX, Krakatoa, RealFlow, e incluso Zbrush. Muchos efectos especiales del cine están hechos con 3D Studio Max.



En la captura superior puedes ver un ejemplo de un mapa UV desplegado en 3D Max y las texturas aplicadas que envuelven el modelo.

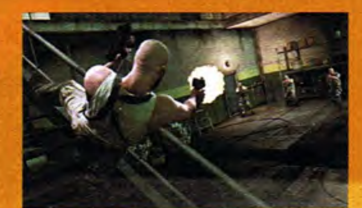
TRABAJOS DESTACADOS CON 3DS MAX



CALL OF DUTY BLACK OPS II: Treyarch ha empleado 3D Studio Max para el diseño 3D de objetos, escenarios y personajes y para la edición de animaciones.



HITMAN ABSOLUTION: Eidos se ha servido de las posibilidades de programación, la animación e incluso algunas funciones de renderizado para dar vida al Agente 47.



MAX PAYNE 3: Rockstar ha hecho uso intensivo de 3D Studio Max para el diseño de los personajes, las animaciones y escenarios de «Max Payne 3»

PASO 5 COLOR Y TEXTURA

Esta fase, es una de las que requieren mayor sentido artístico. Se trata de darle al modelo de tu personaje su acabado final. La manera más eficiente de conseguirlo es emplear varios programas complementarios como Photoshop. Zbrush y Mudbox también puede resultar de utilidad si puedes disponer de ellos.

Para conseguir relieves y texturas con un acabado realista se suele trabajar con imágenes en alta resolución. Después pueden reducirse para limitar la carga de proceso que requiere el modelo. Puedes crear tú mismo las imágenes de textura con programas de edición de imágenes, como Photoshop. O puedes recurrir a librerías con infinidad de ejemplos gratuitos. Una de las más completas es la de: **cgtextures.com**

PASO 6 RENDERIZADO



La fase final en la creación de un modelo 3D es la del renderizado. Se trata del proceso por el que un diseño 3D se transforma en imagen 2D con todos los detalles, datos de iluminación, reflexión, sombreado, etc. El render aplica el "motor gráfico" de tu programa de diseño y es necesario para poder apreciar la calidad del acabado final. No obstante, el producto resultante es una imagen (o vídeo). Por tanto, si has modelado tu personaje para exportarlo al entorno de un juego -otro motor- es muy probable que el formato estándar que tengas que utilizar no contemple todas las característas y atributos del render. La geometría y puede exportarse ".obj", pero los modelos animados requieren formatos como el ".Fbx." Así podrías seguir trabajando con herramientas como la del editor de un juego. Bueno, ¿qué? ¿Te animas? **T.G.M.**

micromanía.es



EN CONSTRUCCIÓN

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

La nota "MICROMANÍA RESPONDE" publicada en nuestro Facebook ha dado lugar a un montón de comentarios, en su mayor parte favorables. Desde la redacción, estamos decididos a no defraudar vuestras expectativas, pues sabemos que hay cuestiones por resolver.

Por ahora, no tenemos mucho margen de maniobra con respecto los juegos en caja. Las descargas es la única opción viable. Para los que estáis interesados en la suscripción, estamos trabajando para activar el servicio con todas las garantías.

Os recordamos que las incidencias con códigos, concursos y DVDs serán atendidas a través del sistema de mensajes de Facebook. Nos gustaría reservar los comentarios para qué manifestéis vuestras opiniones.

ÍNDICE DE COMUNIDADES

66 Acción
67 Estrategia
68 Simulación
68 Aventura
69 Rol
70 Deportes
70 Velocidad
71 MMO

EL JUEGO DEL MES

STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM



Sí, es cierto que se trata, tan sólo, de una expansión... ¡pero una expansión de «StarCraft II» y con los Zerg! Probablemente sólo los que jugamos estrategia en PC compartamos este entusiasmo. Lo que es indiscutible es que Blizzard ha vuelto a lanzar un título impecablemente bien realizado. Con su campaña y el desarrollo de Battle.net promete muchas horas de diversión. Es el momento de vengar las afrentas contra Sarah Kerrigan o de eliminarla de una vez por todas. Desde aquí os animamos a votar vuestro juego del mes favorito de los comentados en Micromanía. Podéis hacerlo en nuestro Facebook.

EN FACEBOOK



facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



David Ruiz Yo pienso que lo "indie" tiene una gran repercusion gracias a Internet, cosa que antes no existía... Y también, gracias a la originalidad que carece el sector con repeticiones de las mismas fraquicias una y otra vez
14 de Marzo a las 1:30 · 1



José Blanco Garza Hola y enhorabuena. Yo os sigo desde hace muchísimos años. Antes mis padres me compraban los juegos. En breve empezaré a comprarlos para mis niñas. Con mi poco tiempo libre, suelo comprar un par de juegos al año y ocasionalmente juego Free2Play. Os animo a potenciar el contenido de juegos Free.
7 de Marzo a la(s) 21:15 · 1



Juan Jose Las plataformas de juego en streaming son fantásticas. Ayer jugando en un portátil que tiene 7 años a «Assassins Creed Revelations», incluso sin lag!!! :-)
4 de Marzo a la(s) 21:02 · 1

Hemos podido comprobar que vuestra participación va en aumento, con votaciones en las microencuestas -gracias David Ruiz- y comentarios sobre la revista, Juan Jose. A José Blanco le devolvemos la enhorabuena por sus niñas y le damos las gracias por seguir con nosotros. Sobre el F2P lo cierto es que publicamos una comparativa. Y además, la actualidad está en la página de MMO.

MICROENCUESTA

CAMPAÑA INDIVIDUAL VS JUEGO ONLINE MASIVO

Muchas sagas y títulos que tradicionalmente han dado lugar a juegos con una excelente campaña individual, preparan un salto a entornos online. Crytek ya planea desarrollar sólo juegos multijugador a partir de ahora. Mientras tanto,títulos como «The Elder Scrolls», «Neverwinter Nights», «Age of Empires», «Command & Conquer» y otros se pasan a los MMO o a entornos online y muchos serán Free2Play. ¿Se extinguirán las campañas de juego individual en un futuro?

1. Imposible. El juego individual es una experiencia imprescindible y muy diferente al juego online, sea o no masivo.
2. Podría ser que pronto tengas que estar siempre conectado a un entorno online para jugar, aunque puedas ir a tu aire.
3. Desaparecerá, como es ley de vida. La experiencia multijugador ha resultado ser mucho más gratificante, más allá del interés de las compañías por tenernos atados a una cuenta.



No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **www.facebook.com/revistamicromania**

ACTUALIDAD » «RETROVIRUS»

CIBERESPACIO INFECTADO

«Retrovirus» es un juego indie en el que adoptas el papel de un programa a la caza del virus que infecta el sistema.



¡A la caza del virus! Explora el ciberespacio de un sistema, navega y combate como en el clásico «Descent».



En los brazos de tu nave se instalan los "plugins", armas y herramientas que mejoran sus capacidades.

Introducirnos en las entrañas de un ordenador e interactuar con sus programas en un mundo virtual no es algo nuevo. Ya lo hemos experimentado en juegos basados en sagas como las de "Tron" o "The Matrix". Pero la compañía independiente Cadenza Interactive ha decidido llevar esa idea a un nuevo nivel en «Retrovirus», un juego disponible en descarga que nos brinda la oportunidad de convertirnos en un programa antivirus.

Caza y reparación

Tu objetivo en el juego será eliminar los virus que están causando estragos en un sistema informático, devolver los componentes afectados a su funcionamiento normal y descubrir los orígenes del virus. Para ello dispones de plugins que puedes instalar en tu vehículo antivirus. Algunos de ellos serán simples armas, pero otros te permitirán resolver rompecabezas y facilitar la exploración del sistema. Así puedes personalizar tu nave "programa" para que sea más fuerte, más rápida o más inteligente.

Movilidad total

Aparte de la dificultad que supone enfrentarte a estos desafíos, también tendrás que lidiar con la complejidad que implica moverte en un entorno con seis grados de libertad, como si estuviéramos en el espacio, sin gravedad... Los que recuerden la genial saga «Descent», «Forsaken» o juegos más recientes como «Mine Wars» pueden hacerse una idea precisa. Pero «Retrovirus» no sólo se basa en nuestra exploración solitaria por un sistema informático, sino que también dispone de un completo apartado multijugador con varios modos de enfrenamiento por equipos, y que incluye un modo de campaña cooperativo.

La de Cadenza con «Retrovirus» es una propuesta original y una oportunidad de "vengarte" de los virus que te han fastidiado. Disponible por 18,99 € en: **store.steampowered.com**

¡EXTRAS!

EL ARSENAL DE BIOSHOCK

» COMPRAS » MERCHANDISING «BIOSHOCK INFINITE»

Con la inminente salida de «BioShock Infinite», la firma de coleccionables NECA ha lanzado una réplica exacta del Skyhook, el imprescindible instrumento que nuestro protagonista emplea para moverse por la ciudad flotante de Columbia. La réplica tiene varios mecanismos que se mueven al pulsar el gatillo, y ha salido a la venta por 60 €.



Más información aquí: www.gamestop.com

EN CHINA

» CURIOSIDAD » FAN ART «ASSASSIN'S CREED»

La saga «Assassin's Creed» han recreado muchos entornos y épocas pero, ¿cómo pintaría el juego en atiguo oriente? El dibujante chino llamado Chaoyuan Xu, interpreta como sería el juego en un escenario oriental con fenomenales ilustraciones.

Búscalas aquí: chaoyuanxu.deviantart.com



MODS EN DESCARGA

CHERNÓBIL ULTRARREALISTA



"Photo Realistic Zone 2" es un mod para «S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl» que nos permite añadir varios paquetes de texturas de alta calidad para conseguir que el juego original tenga un aspecto más realista. No en vano, se han utilizado fotografías de las regiones auténticas de Chernóbil para obtener tal grado de exactitud. El resultado es increíble.

» **www.moddb.com/mods/photo-realistic-zone-2**

DEL LIBRO A «HALF-LIFE 2»



"Depot" es un nuevo mod para «Half-Life 2: Episodio 2» que surgió cuando su autor se enamoró de los diseños artísticos de un depósito de la Alianza que aparecían en el libro "Raising the Bar", y decidió diseñar ese escenario hasta el más mínimo detalle. Así ha logrado un mapa misterioso que puedes recorrer y que incluye rompecabezas de lo más enrevesados.

» **www.moddb.com/mods/depot**

«CRYSIS WARS» SIN NANOTRAJES



¿Quieres obtener una experiencia más realista en tus partidas multijugador de «Crysis Wars»? Pues entonces no te puedes perder el mod "Koreans vs. Marines", que modifica el sistema de daños y de salud para que los combates resulten más equilibrados; y eso incluye la eliminación de los nanotrajes. Un enfrentamiento en igualdad de condiciones.

» **moddb.com/mods/koreans-vs-marines-multiplayer**

ACTUALIDAD » «DEATH INC.» Y «PRISON ARCHITECT»

CROWDFUNDING DE PRISON ARCHITECT Y DEATH INC.

Echamos un vistazo a dos prometedores juegos de estrategia que están siendo financiados por los fans.

El crowdfunding está generando juegos muy interesantes en Kickstarter y Greenlight. Pero, ¿cómo distinguir el grano de la paja? Nosotros hemos seleccionado dos de los que más nos llaman la atención, para hablarte de ellos, se trata de: «Death Inc.» y «Prison Architect».



Ya falta poco para que vea la luz «Prison Architecture», un juego de gestión penitenciaria, con humor y mucho potencial.

La muerte es un gran negocio

«Death Inc.» es original tanto por su temática como por su diseño. Si sus desarrolladores consiguen reunir los casi 350.000 € que necesitan, «Death Inc.» nos pondrá en el papel de Grim, el dueño de una subcontrata del Ministerio de Mortalidad que debe recolectar almas en la Inglaterra del siglo XVII. La manera de hacerlo será extendiendo plagas y enfermedades, a través de una jugabilidad a caballo entre la estrategia en tiempo real y la gestión de recursos. El juego exhibe un diseño al estilo de los dibujos animados de la Warner. Entre los responsables de «Death Inc.» encontramos a gente que ha trabajado en títulos como «Little Big Planet», «Fable» y «Need for Speed». Si quieres saber más, visita **www.ambientstudios.co.uk/deathinc.**



En la Inglaterra del Renacimiento hay demasiada gente. «Death Inc.» nos propone colaborar con el Ministerio de Mortalidad para solucionar el problema.

Diversión entre rejas

«Prison Architecture» va sobre ruedas. Ya ha alcanzado 800.000 € en precompras, y ya se encuentra en fase alfa de pruebas. El reto es construir una cárcel y administrarla. Parece simple, pero la gran variedad de opciones promete darle mucha vida a este juego. A medida que la prisión crece, lógicamente aumenta el número de reclusos, y eso trae problemas: desde motines porque no les gusta la comida, hasta intentos de fuga o incendios provocados. Todos los detalles los tienes en la página web oficial: **www.introversion.co.uk/prisonarchitect.**

¡SIGUE JUGANDO!

MÁS REYES Y DIOSES EN «CIVILIZATION V»



Se rumorea que Firaxis está trabajando en una nueva expansión titulada «World» para «Civilization V». De momento, podemos alargar la vida de la expansión «Gods & Kings» gracias al mod "Faerun Scenario". Se trata de una modificación muy peculiar que transforma el mundo convencional en un mundo de fantasía, en el que las 20 civilizaciones se dividen en las razas de humanos, elfos y enanos. Así, por ejemplo, las políticas se reemplazan por escuelas de magia. Son parecidas ¿no?

» **forums.civfanatics.com/downloads.php?do=file&id=20811**

JUEGA CON LA U.R.S.S. EN «COMPANY OF HEROES»



La mejor forma de disfrutar del frente oriental en la Segunda Guerra Mundial es, por supuesto, con «Company of Heroes 2». Pero hasta que salga, te proponemos que le eches un vistazo al mod "Eastern Front" para «Company of Heroes» con la expansión «Tales of Valor». Como su nombre sugiere, añade al Ejército Rojo, con un montón de unidades de infantería y mecanizadas. Dado que es un mod ya veterano y muy actualizado, está bastante pulido y funciona bien.

» **www.moddb.com/mods/coheastern-front**

¡EXTRAS!

«SHOGUN 2 GOLD EDITION»

ACTUALIDAD » «SHOGUN 2 GOLD EDITION»

Ya está disponible la esperada Gold Edition de «Shogun 2». Incluye el juego original, las expansiones «Rise of the samurai» y «Fall of the samurai» y todos los contenidos descargables para el juego aparecidos hasta la fecha, a excepción de «Blood Pack». Sólo se vende en formato físico, y hay una versión especial en caja de unidades limitadas.

Más información: www.totalwar.com/en_gb/shogun-2-gold



EL CINE DE LOS HÉROES

CINE » PELÍCULA «COMPANY OF HEROES»

El pasado 19 de marzo salió a la venta en DVD y Blue Ray la película "Company of Heroes", basada en el videojuego homónimo de la, por desgracia, ya extinta THQ. La cinta narra la hazaña de unos soldados norteamericanos en la Segunda Guerra Mundial tras las líneas enemigas. Entre los protagonistas encontramos a dos duros habituales del cine de acción: Tom Sizemore («Salvar al soldado Ryan», «HEAT») y el ex futbolista inglés Vinnie Jones («Snatch», «X-Men 3»). En principio se podrá comprar de importación en portales como Amazon, con audio en Inglés y subtítulos en Español.



ACTUALIDAD MOD "EJÉRCITO DEL AIRE" PARA «DCS: WORLD»

EL EJÉRCITO DEL AIRE EN DCS: WORLD

Los aviones del Ejército del Aire español podrían volar en el entorno «DCS» gracias al trabajo de un entregado entusiasta.



El Mirage F1 del Ejército del Aire será pilotable en el mod que Pablo Fernández está desarrollando para «DCS: World». Esta es una de las aronaves que pilotaba su padre.

Como miembro de una familia de tradición aviadora, el albaceteño Pablo Fernández es un estudiante de Ingeniería Aeronaútica y un gran entusiasta de la aviación. Su padre fue piloto jefe de escuadrón de Mirage F1 y F-18 así que, como suele decirse, de casta le viene al galgo

Gracias a esta pasión y a su iniciativa, se encuentra inmerso en el proyecto de introducir los cazas del Ejército del Aire en el free2play «DCS: World» de Eagle Dynamics, lo que supone que podríamos pilotar el Mirage F1M, el Casa C-101 Aviojet de la Patrulla Águila y ver volar el F/A-18 con las escarapelas españolas. Pablo, además, está desarrollando un escenario dentro de la Península Ibérica. Consciente de que se enfrentará a no pocas dificultades y atentos a sus progresos, desde aquí queremos animarle y agradecerle lo prometedor de su trabajo. Puedes seguir los avances y quizá sumarte al proyecto si sabes C++: **www.facebook.com (Ejército del Aire DCS World).**



Aunque no pilotable (por ahora) el F/A-18 también podrá verse en este mod.

EN LA RED

«ROGUE SYSTEM» EN KICKSTARTER



¿Será otro simulador de combate espacial? Más bien, "el simulador", porque «Rogue System» destaca por buscar la simulación espacial más rigurosa y sobria dentro de su ficción. Este proyecto del independiente Michael "Scott" Juliano necesita financiación, así que puedes visitar su página de Kickstarter y pensarte si colaboras a cambio de contenido.

roguesystemsim.com



AVENTURA

ACTUALIDAD «CAOS EN DEPONIA»

SUEÑOS DE LIBERTAD

Después de disfrutar con «La Fuga de Deponia», nos llega su continuación. Rufus sigue intentando escapar del "Basurero"...

FX Interactive lanzó hace unos meses la excelente aventura alemana «La Fuga de Deponia», con un estupendo doblaje en español. Han pasado sólo seis meses y ya tenemos aquí su continuación, «Caos en Deponia». FX ha actuado con inteligencia al aprovechar el equipo de 20 dobladores ya compuesto para preparar rápidamente la segunda parte.



«Caos en Deponia» sigue la tradición de las clásicas aventuras de comedia de LucasArts.

La odisea de Rufus

La saga de Deponia, tal como sus creadores reconocen, rinde homenaje a las aventuras de comedia estilo «Monkey Island» que LucasArts puso de moda hace unas décadas. Rufus es un joven patoso y caótico lleno de sueños que quiere escapar de Deponia, la ciudad-vertedero. En la primera parte estuvo a punto de conseguirlo, y ahora contará con la ayuda de la sensual Goal, lo cual es todo un consuelo...

«Caos en Deponia» ya está a la venta, a la espera de que el cierre de la trilogía, «Adiós Deponia», se publique en su país natal, Alemania. ¿Conseguirá al fin el bueno de Rufus escapar a Eliseo, la tierra prometida? ¡Estamos deseando saberlo!



EN LA RED

INDIE Y ESPAÑOLA



«Voodoo» es una aventura "de apuntar y pulsar, con muertes", del equipo sevillano Ayramen. Manejarás a un inquietante muñeco de trapo en un mundo de hilos y agujas. Saldrá a finales de año.

www.ayramen.com

EL BOSQUE DE SHAPIK



Shapik ha perdido a su hermana. Ayúdale a evitar los peligros del bosque mientras resuelve el misterio de su desaparición. Juégalo gratis en el navegador:

www.newgrounds.com/portal/view/608861

ACTUALIDAD/DESCARGAS » DLC «CIUDADELA» PARA «MASS EFFECT 3»

ÚLTIMO ENCUENTRO EN LA CIUDADELA DE MASS EFFECT

Tienes una cita para visitar la Ciudadela y vivir la última aventura de la trilogía y reencontrándote con tus viejos aliados.

La historia acaba aquí. BioWare ha puesto punto y final a la trilogía «Mass Effect» con un último DLC que nos lleva a visitar, por última vez la Ciudadela. Aparte de los desafíos multijugador, la campaña individual ha sido extendida con los DLC de pago «De Las Cenizas», «Leviatán» y «Omega» y con el gratuito «Versión Extendida» del final. «Ciudadela» concluye la saga y a modo de despedida este DLC incluso contiene un elemento emotivo, pero ¿merece la pena? Descuida que no te vamos a estropear las sorpresas del DLC, pero hay cuestiones que conviene considerar.



La Ciudadela te descubre muchos lugares de ocio que podrás disfrutar tras salvar a Shepard... Un casino, una sala de recreativos y un lujoso apartamento.

Cita con viejos amigos

Para que el contenido de «Ciudadela» pueda "encajar" en la narración después de completar el juego, tienes que regresar a un punto anterior al final. Concretamente, puedes jugar este DLC en cualquier momento desde la invasión de Cerberus a la Ciudadela y hasta justo antes del asalto a la base Cronos de Cerberus, que es donde el juego te devuelve una vez acabas la campaña. En «Ciudadela» tienes unos días de permiso, lo que te brinda la oportunidad de encontrarte con viejos amigos –como Wrex– e incluso de despertar algún romance, pero en función de las decisiones que hayas tomado previamente.



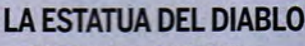
¿Quién quiere cargarse a Shepard? Sí, bueno, aparte de los Segadores, Cerberus...



Acción y conspiración

Pero antes de eso, durante su descanso, Shepard será el objetivo en una siniestra conspiración, lo que dará lugar a una misión intensa y variada en la que estarán implicados todos los tripulantes de la Normandía... Al completarla podrás sumar algunos recursos galácticos –no afectarán al final de «Mass Effect 3»– y vivir un encuentro con tus viejos camaradas. Luego, te queda la posibilidad de probar algunos minijuegos que incorpora el DLC cuyo precio es de 14,99 €. Detalles : **masseffect.bioware.com**





¡EXTRAS!

LA NORMANDÍA A LO GRANDE

COMPRAS » «MASS EFFECT 3»

¿Quieres tener la Normandy como recuerdo de «Mass Effect 3»? Pues ve ahorrando 300 $ para reservarla en la tienda de merchandising de BioWare. Medirá unas 18 pulgadas. El depósito para la reserva es de 150 $ y no llegará hasta el verano de 2013.

Reserva: biowarestore.com/brands/mass-effect

LA ESTATUA DEL DIABLO

COMPRAS » «DIABLO III»

¡Una tentación del Diablo! La estatua creada por Sideshow Collectibles bajo licencia de Blizzard está hecha imagen y semejanza del personaje que da nombre a «Diablo III». El precio de depósito para la reserva es de 60 € (300 € precio final). Estará disponible hacia finales de julio de 2013.

Ya puedes reservarla: www.vistoenpantalla.com

ROL EN DESCARGA

«BLADE» ESTÁ EN G.O.G.



El clasicazo de acción y rol de los estudios Rebel Act fue uno de los juegos más brillantes y avanzados de su época. En 2001, su sistema de control –hoy imitado en muchos juegos– resultó tal vez demasiado innovador, pero a los chicos GoG no se les escapa que fue un juegazo y nos lo ofrecen en descarga digital por 5,95 $. Una oportunidad para jugar de lo mejor que ha dado el software español.

» **www.gog.com**

«DRIFTMOON» PARA REIRTE EN INGLÉS



Una gran historia con fantasía y humor. En «Driftmoon», podrás jugar rol del bueno y echar unas risas, con tal de que sepas leer inglés. Su mundo está amenazado por las fuerzas oscuras del Rey Ixa y la única esperanza es una insólita alianza de personajes. Tiene cientos de quest divertidas que se desmarcan de la oleada de rol adulto y oscuro de los últimos tiempos.

» **www.gog.com**

TODO «DRAKENSANG» EN LA EDICIÓN ORO



La tienda online de FX, te ofrece «Drakensang: The River of Time» y su expansión por 4,95 € para que puedas explorar todo el mundo de Aventuria. Rol clásico, de magia y espada, con una gran historia, desarrollo de tu personaje, armas y objetos, y doblaje al Castellano. En el DLC «Drakensang Phileasson's Secret» visitas la capital perdida de los elfos para enfrentarte a las fuerzas de la oscuridad.

» **juegos.fxinteractive.com**

DESCARGAS «EUROLEAGUE 2K13»

BALONCESTO EUROPEO

La Euroliga vuelve a disputarse en tu PC gracias a «NBA 2K13» y a los comprometidos desarrolladores de este nuevo mod.

Desde que salió a la venta «NBA 2K13», muchos esperaban, como en temporadas anteriores, un mod que permitiera disputar la Euroliga con el juego de 2K. Por suerte, no han tardado mucho. Pocos meses después del lanzamiento de «NBA 2K13» –septiembre– ya disponemos de un modificación total que nos permite jugar la Euroliga en PC.

"Euroleague 2K13" añade al completo la famosa competición entre equipos de baloncesto de Europa, incluyendo las canchas de cada club, las equipaciones principales, los logotipos, las caras de los jugadores y hasta los balones oficiales. Entre los equipos que podemos encontrar, se incluyen el Real Madrid, el Barcelona Regal, el Unicaja Málaga, el Olympiacos, el Caja Laboral, el Besiktas JK, el Panathinaikos y así hasta un total de 17 equipos, por ahora, de los nueve países que participan en la Euroliga. En fin, una oportunidad excelente para aparcar ocasionalmente la NBA y jugar en casa. Más información: **http://forums.nba-live.com/**



Juega con Rudy o con Juan Carlos Navarro, en los enfrentamientos más emocionantes de la Euroliga, con la agilidad del sistema de juego del genial «NBA 2K13» y sus espectaculares gráficos.

MODS EN DESCARGA

NUEVAS CARAS EN «FIFA»



"International Mega Face Pack" es un mod para «FIFA 2013» que permite cambiar el rostro y detalles característicos de hasta 100 jugadores para lucir más realistas.

www.filesin.com/6E8BE334773/download.html

PONTE LAS BOTAS EN «PES»



Si quieres mejorar la equipación de tus jugadores de «PES 2013» no te puedes perder el programa "Boots Changer", una curiosa aplicación que te permite editar los botines de los futbolistas.

www.pesoccerworld.com

VELOCIDAD

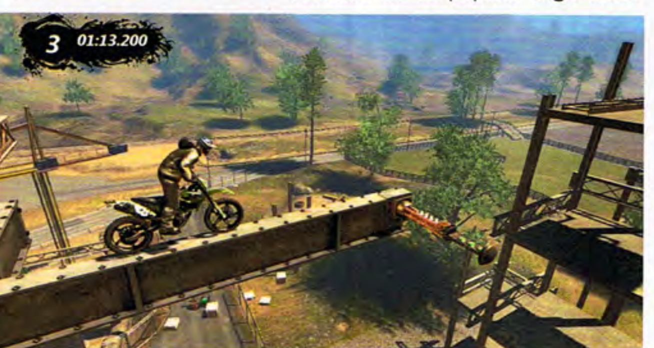
ACTUALIDAD DESCARGAS «TRIALS EVOLUTION» EN PC

DESAFÍO DE CROSS EN TRIALS EVOLUTION

Desde el 21 de Marzo, podemos disfrutar en PC el juego de motocros de RedLynx en su edición Gold.

La Gold Edition, reúne los títulos «Trials Evolution» y «Trials HD». E conjunto ha sido remasterizado para su estreno en PC y estará disponible en versión retail y como descarga digital en la tienda online de Ubi.

Después de obtener un notable éxito en Xbox 360 desde 2009, Ubisoft lanza la adaptación a PC del divertido «Trials» de Nadeo. La compañía –siguiendo la tradición de su popular saga «Trackmanía»- ofrece aquí un estupendo juego de creación de cirtuitos, pero «Trials» también es un arcade de velocidad desde una poco habitual perspectiva 3D de scroll lateral.



La edición muy completa. «Trials Evolution: Gold Edition» incluye todas las pistas de juego individual y todos los desafíos de habilidad de Trials HD. ¡Dos juegos en uno, ninguno de los cuales había estado antes disponible en PC! Además está optimizado y mejorado para jugarlo en ordenador.

A todo esto hay que añadir un multijugador de hasta 4 jugadores, la posibilidad de compartir pistas y los marcadores globales. El precio está en 29,99 €. Para más información visita **www.redlynx.com/trials-evolution**

EN LA RED

MÁS CONTENIDO EN «RACEROOM»



Simbin ha puesto en marcha un nuevo contenido a su juego de «RaceRoom Racing Experience». Se trata del Circuito Internacional de Suzuka Internacional, así como el coche semi-ficticio RT12R RUF y el Mclaren Mclaren-Mercedes SLR 722GT.

game.raceroom.com

DEMO DEL FERRARI F-138 F1 EN «RFACTOR 2»

El equipo F1Ligue ha lanzado una demo de su mod "F1 2013" para «RFactor 2». La demo permiten pilotar el Ferrari F138 de esta temporada. El equipo tiene intención de lanzar un mod completo comercial inspirado, aunque no oficial, de la F1 que vendería por 2€.

www.f1ligue.fr



ACTUALIDAD » LIGA ESPORT Y ACTUALIZACIÓN 8.4 DE «WORLD OF TANKS»

TORNEO DE WORLD OF TANKS CON 300.000 € EN PREMIOS

Wargaming.net pone en marcha una liga eSport de su exitoso simulador de tanques. ¡Apúntate a la batalla!

Wargaming.net está demostrando que el modelo de explotación free2play con micropagos puede dar muchos beneficios si se gestiona bien. Con las ganancias del pasado año, la compañía bielorrusa ha adquirido recientemente un par de estudios de desarrollo y ha decidido poner en marcha una liga eSport para «World of Tanks». Los estudios en cuestión son Day 1 Studios y Gas Powered Games, autores estos últimos de títulos como «Dungeon Siege», «Supreme Commander» y «Age of Empires Online».

Forma un equipo ganador

En cuanto a la liga eSport, se llamará World of Tanks Pro League, y se desarrollará en colaboración con Electronic Sports League, un portal veterano en la organización de torneos de deportes electrónicos. La liga comenzará en breve, y contará con tres temporadas. En cada una de ellas los doce mejores equipos de Europa se verán las caras para disputarse un bote de 100.000 euros. Es decir, que en total se repartirán nada menos que 300.000 euros en premios en metálico. Si quieres inscribirte, encontrarás más información en **www.esl.eu/es** y en el archivo de la página europea del juego: **worldoftanks.eu/news.**

World of Tanks Pro League
Organización de la 1.ª temporada
Torneo IEM en CeBIT (evento offline)
Estos 4 equipos participarán en la liga
12 equipos
Final de la 1.ª temporada
6 equipos

Si eres aficionado a «World of Tanks» no puedes dejar pasar esta ocasión de ganar un buen premio en metálico jugando online.

Nuevos carros antitanque

Al margen de esta estupenda noticia, «World of Tanks» acaba de estrenar la actualización 8.4, que añade 10 antitanques británicos de rango II a X, 3 tanques ligeros alemanes, el antitanque soviético SU-100Y, un nuevo tutorial, y mejoras gráficas para cuatro mapas: Estepas, Bahía del Pescador, Ensk y Live Oaks.

El parche 8.4 introduce varios vehículos antitanque, y sigue adaptando escenarios al motor gráfico estrenado en la versión 8.0.



EL PERSONAJE



BACKMURDERER

Me encontrarás en el servidor Cobalt de «PlanetSide 2». Mi facción es la República Terran, auténtica defensora de las libertades frente a la anarquía del Nuevo Conglomerado y al trans humanismo destructor de las esencias de la Sobernía Vanu.

Soy un ingeniero, por lo que dispongo de un amplio arsenal que me sirve para protegerme en la primera línea de batalla, donde casi siempre estoy ocupándome de reparar los vehículos dañados de mis compañeros.

De todas las habilidades del sistema ACE de mi profesión la que más me gusta es la de montar torretas MANA. Busco un escondite en un flanco, monto la torreta, y espero a que pasen los enemigos para emboscarlos. ¿Una forma sucia de matar? Así es la guerra.

En cuanto al armamento convencional, suelo ir equipado con una escopeta AS16 NightHawk, por su excelente equilibrio entre poder destructivo y puntería. No sirve para las distancias largas, pero no me importa, porque lo que a mí me gusta, como digo, es estar en primera línea.

¡EXTRAS!

NUEVOS CONTENIDOS EN TYRIA

ACTUALIDAD » PARCHE LLAMA Y ESCARCHA «GUILD WARS 2»



"Llama y Escarcha" es el segundo capítulo de una serie de cuatro ambientada en las escarpadas colinas de Picosescalofriantes. El principal añadido es un nuevo mapa PvP llamado Vigilancia del Espíritu en el que hay que capturar y trasladar el orbe de ascensión a un santuario. Además, se estrena un modo PvP por equipos, un sistema de selección de logros diarios y nuevas misiones de clan. Todos los detalles en **www.guildwars2.com/es**

¿UNA PELI AMBIENTADA EN AZEROTH?

ACTUALIDAD » PELÍCULA DE «WORLD OF WARCRAFT»

Continúan los rumores acerca de la película basada en el MMO de Blizzard. El último apunta a que el director finalmente no será el autor de la trilogía de «Spiderman», Sam Raimi, sino Duncan Jones, el hijo de David Bowie. De confirmarse, sería una muy buena noticia, ya que Jones es un joven director de talento como ha demostrado en filmes como "Código Fuente" y "Moon". También se rumorea que el papel protagonista podría ser interpretado por Johnny Depp.



Juega en el mundo real

Y pensar que el mundo de «WoW» te parecía grande... Y si te decimos que el mapa de estos juegos es tan grande como... ¡toda la Tierra!

Si el mes pasado destacábamos las pantallas multitáctiles como una característica diferenciadora y una fuente de nuevas posibilidades de diseño para los tablets y smatphones, este mes queremos hacer lo propio con otra característica quizá todavía más revolucionaria (en el mundo de los juegos, se entiende): la geolocalización.

Y es que si bien la posibilidad de sacar los juegos "a pasear" existe desde hace tanto tiempo como las consolas portátiles, el hecho de que el juego "sepa" a su vez dónde estamos en el mundo real –gracias, claro está, a los dispositivos GPS que incorporan estas nuevas plataformas– es algo mucho más novedoso.

Como se trata de una característica que no es universal (depende del dispositivo que tengas y de si tienes o no conexión 3G permanente o simplemente WiFi) los juegos que hacen uso de ella son todavía una minoría dentro de las tiendas de "apps", pero lo cierto es que en ellos podemos ver ideas realmente buenas que no solo dan lugar a juegos muy entretenidos sino que apuntan a todo lo que puede dar de sí este apasionante concepto que convierte al mundo en, literalmente, ¡tu terreno de juego! No hay límites...

THE ONE iOS

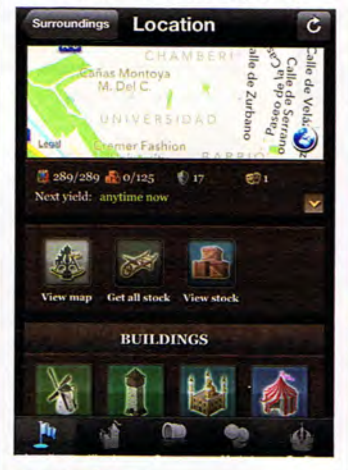


Para que lo entiendas rápido: ¿te acuerdas de la película "Los Inmortales"? Pues este divertidísimo juego te pone en la piel de un personaje como los de la película que debe vencer con su espada a los oponentes que se encuentre por la calle. Para localizarlos cuentas con el GPS de tu dispositivo que te permite ver la posición sobre el mapa de otros jugadores que se encuentren cerca de ti. Para luchar con ellos, cuando por fin coincides con alguno en el mundo "real", debes usar tu teléfono como una espada, haciendo movimientos especiales tanto para atacar como para defender.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (universal), Android (próximamente)
- **PVP:** Gratis **Tamaño:** 47,6 MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** The Singular Factory
- **Web:** ***www.survivethegame.com***

MERCHANT KINGDOM iOS

Este sería un juego como otros tantos de estrategia y gestión, si no fuera por el "pequeño" detalle de que tus ciudades se fundan en el mundo real. El juego utiliza el mapa de Google Maps y lo divide en cuadrículas asociadas a un tipo de terreno y a un recurso diferente. En estas cuadrículas es donde tú y los otros jugadores podéis construir vuestros poblados, pero con la salvedad de que para hacerlo tienes que encontrarte allí físicamente en el mundo real. Si eres de los que "no mueven el culo de la silla", este juego no es para ti, pero a poco que te desplaces en tu día a día, te reserva un montón de sorpresas.



FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (universal)
- **PVP:** Gratis **Tamaño:** 18,8 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Oberon/Chillingo
- **Web:** ***www.merchantkingdomgame.com***

PARALLEL KINGDOM iOS



Este adictivo juego no solo se las apaña para meter en una "app" de apenas 30 MB todos los elementos de un MMORPG tradicional (evolución del personaje, exploración, armas y equipo, habilidades, dungeons, centenares de monstruos, tiendas, subastas...) sino que además lo combina con un sistema muy original que utiliza el mundo real como escenario. Eso sí, aunque el juego utiliza tu posición en el mundo real para situarte, también tienes la posibilidad de desplazarte por el mapa sin moverte de tu sofá, utilizando recursos, la ayuda de compañeros o viajando a lugares previamente visitados.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (iPad/iPhone), Android
- **PVP:** Gratis **Tamaño:** 30,9 MB / 33,3 MB / 13 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** PerBlue
- **Web:** ***www.parallelkingdom.com***

PERO, ¿DÓNDE ESTÁ TODO EL MUNDO?

Hay un motivo por el que hasta los MMORPG tradicionales más grandes limitan el tamaño de sus escenarios, y no es otro que cuanto más grande es un mundo de juego, más difícil es llenarlo. Dicho esto, es fácil comprender cuál es el principal problema de algunos de los juegos que hemos presentado, títulos como «The One», «Shadow Cities» o «Parallel Kingdom», por ejemplo. Efectivamente, se trata de la escasez de jugadores, y es que cuando el área de juego abarca toda tu ciudad (o toda España, por qué no, si viajas lo suficiente) hasta en los más populares de estos juegos encontrar oponentes se puede convertir en un problema. Si vives en una gran capital, como Madrid o Barcelona, este problema puede resultar mucho menor (estadísticamente hablando, claro), pero en centros pequeños de población es relativamente fácil que te puedas encontrar, como se suele decir, "más solo que la una".





ÚLTIMAS NOVEDADES

¡Corre Sonic, corre!

Cuando a uno se le da bien una cosa lo mejor es emplearse a fondo en ella y a Sonic se le da bien correr, así que, ¿que mejor juego para él que un "endless runner" (como «Temple Run» y similares)? Algo parecido a eso han debido pensar en SEGA que, tras el "fiasco" de «Sonic Jump», acaban de presentar «Sonmic Dash», un divertido y sencillo juego para IOS y Android, en el que Sonic hace, simplemente, lo que mejor sabe hacer: ¡correr!

Un invitado de honor



Charlie McHenry, uno de los fundadores de la legendaria Trilobyte, ha anunciado que están desarrollando «The 7th Guest 3», una continuación de la saga de terror formada por «The 7th Guest» y su continuación «The 11th Hour». El juego, que aparecerá para iOS, Android, PC y Mac, sustituirá los gráficos prerrenderizados de hace casi dos décadas por un motor 3D, pero conservará la misma atmósfera terrorífica.

Viaje a la prehistoria

Rovio, la compañía responsable del omnipresente fenómeno «Angry Birds», ha anunciado un acuerdo con la compañía cinematográfica Dreamworks, por el que están desarrollando el juego oficial de su última película, "The Croods", para Android e iOS. Se trata de un juego de exploración y recolección que debería estar ya disponible en el momento en que esta revista vea la luz.

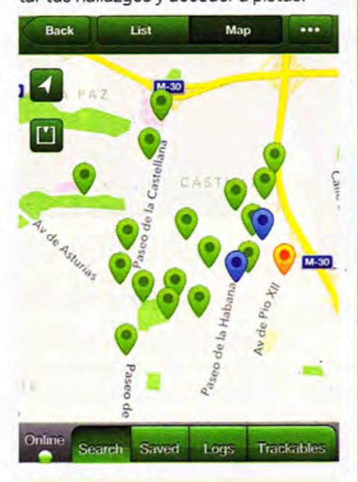
Prepara el monedero



Blake Jorgensen, uno de los directores financieros de EA, ha confirmado que a partir de ahora todos los juegos "móviles" de EA incluirán micropagos. La parte positiva de la noticia es que a cambio todos esos mismos juegos serán gratis. Uno de los primeros en confirmar estas declaraciones ha sido «Real Racing 3», en el que las microtransacciones no resultan demasiado invasivas.

GEOCACHING — iOS, Android

Si no sabes lo que es el "geocaching" estás tardando en ir a la wikipedia a consultarlo, pero, de momento, te aclararemos que se trata de una especie de "búsqueda del tesoro" global, en la que la gente esconde pequeños recipientes o "cachés" en cualquier lugar del mundo y luego sube las coordenadas del escondite a Internet para que los aficionados a este curioso juego/deporte/entretenimiento intenten encontrarlo. Esta "app" combina todo lo que necesitas para lanzarte, señalándote los cachés más cercanos a tu localización, guiándote hasta ellos y te permite anotar tus hallazgos y acceder a pistas.



FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (iPhone), Android
- **PVP:** 8,99€ / 8,99€ **Tamaño:** 7,1 MB / 2,4 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Groundspeak
- **Web:** *www.geocaching.com*

SHADOW CITIES — iOS, Android



Una vez más el mundo real, a través de la geolocalización, es el escenario de un juego apasionante que, en esta ocasión, te sumerge en una lucha sin fin entre dos facciones que se disputan el control del mundo. Lucharás en las calles de tu ciudad, buscarás y combatirás con otros jugadores y podrás realizar todo tipo de hechizos trazando runas sobre la pantalla táctil de tu smartphone, siempre con el objetivo de controlar la mayor cantidad de territorio posible. Las posibilidades son tan amplias como el mismo escenario...

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (iPhone)
- **PVP:** Gratis **Tamaño:** 13,6 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Grey Area
- **Web:** *www.shadowcities.com*

ZOMBIES, RUN — iOS, Android

Si eres aficionado al deporte y a los universos postapocalípticos te lo vas a pasar en grande con esta "app", pensada para que la uses cuando salgas a correr. Controlará la distancia recorrida y la velocidad mientras, a través de los auriculares, te sumerge en una aventura genialmente narrada (por desgracia, sólo en inglés) en la que eres uno de los escasos supervivientes dentro de una isla poblada por hordas de zombies. En cada sesión, a medida que corras podrás ir escuchando el desarrollo de la historia.

Time Running	00:30:47
Distance	2.28 miles
Pace	13:30 min/mi
Supplies Collected	11
Mobs Evaded	You were caught!

Run Log
- Incoming transmission — Survived the crash. — 16:00
- Item collected — Radio — 16:04
- Item collected — 9mm Ammo — 16:04

Home · Missions · Supplies · Codex · Settings

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (iPhone), Android
- **PVP:** 3,59€ / 3,49€ **Tamaño:** 417 MB / 218 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Six to Start
- **Web:** *www.zombiesrungame.com*



MICROMANÍA 95, TERCERA ÉPOCA

«Praetorians» como Preview exclusiva merecía la portada del número de Diciembre de 2002. En Review, 20 juegos analizados, y en Guías y Trucos, dos soluciones. ¡En total, 172 páginas!

Hace 10 años

En PC, los juegos de estrategia adoptaban una dimensión épica, pero los avances en tecnología se concentraban en la acción.

El año 2003 se presentaba con proyectos muy ambiciosos en desarrollo. Hasta ese momento habíamos tenido el privilegio de ver cómo se cocinaban las grandes promesas del momento, como las de id con «Doom 3», las de Epic y Legend con «Unreal II» y las Raven con «Jedi Knight II: Jedi Outcast». Los estudios de desarrollo estaban inmersos en una carrera tecnológica por ofrecer el máximo realismo visual.

Ambición tecnológica

Los juegos de acción encabezaban esta pugna y cada vez resultaban más exigentes con el hardware. Estaba claro que disponer de un PC actualizado iba a ser crucial para poder disfrutralos. Muchos jugadores en PC tuvimos que renovar nuestros equipos en 2003 o 2004... ¿A ti también te toco hacerlo?

De eso hace una década, pero si te fijas en los requisitos técnicos de los juegos mencionados, sorprende que no estuvieran tan alejados como cabría recordar de los actuales. Y es que necesitaríamos un Pentium 4, unos 512 MB de RAM y una gráfica de elevadas prestaciones para poder disfrutarlos con todo el detalle gráfico que eran capaces de mostrar.

Estrategia épica

Por su parte, la estrategia concentraba sus esfuerzos en ofrecer nuevos desafíos tácticos a los amantes del género. En este sentido, la modalidad de estrategia por turnos perdía terreno frente a la estrategia en tiempo real, medio natural de las batallas de los juegos del momento. Tenías que pensar y actuar rápidamente. Gracias a las posibilidades del hardware del momento, ya era posible reproducir extensos campos de batalla con muchas unidades. El resultado es que las batallas tenían una dimensión más realista, casi épica. Después de juegos como «WarCraft III», «Medieval: Total War», los «Imperium» y «Praetorians» contiuaban esta tendencia. Al mismo tiempo, el manejo de aspectos tácticos desplazó en gran media a la gestión de recursos, aunque las cosas volvería a equili-

«Unreal II» conectaba con la historia del original pero su guión profundizaba mucho más.


«Imperivm» se centraba en aspectos tácticos de la conquista de Las Galias y en establecer líneas de suministro.



LA CHICA DE «UNREAL II»

Conscientes de que todas las miradas permanecían atentas a su «Unreal II», muy hábilmente, los estudios de Legend le pusieron una cara (y un cuerpo) más que amable al juego. Era la de la sexy de Aida, nuestra anfitriona en la historia del juego. Su imagen dio la vuelta al mundo, pero Micromanía fue uno de los primeros medios en descubrirla.

ESPÍAS Y MODA DE LOS SESENTA

La superespía Cate Archer regresaba para enfrentarse a una organización terrorista con su glamuroso estilo, humor e insólitos gadgets. pero este juego de acción era también una demostración de la tecnología gráfica de Monolith.

En «Praetorians» tenías el papel de un general romano que emprendía una campaña para conquistar Egipto.

brarse y diversificarse en juegos posteriores. No obstante, había espacio para juegos específicamente de gestión como «RollerCoaster Tycoon 2».

En cuanto a las temáticas, además de la fantasía, –como la de «Age of Mithology»– la Historia se convirtió en una de las más recurrentes. Llama la atención de juegos que se inspiraron en la Roma Antigua. A los «Praetorians» e «Imperium» le seguirían «Rome: Total War».

Cine y agentes secretos

Además de la adaptación de la primera película de la trilogía "El Señor de los Anillos" otros personajes del cine, –y la literatura– daban lugar a destacados juegos. Curiosamente, «007: Nightfire», que no era la adaptación de ninguna pel, –aunque Pierce Brosnan si prestase su imagen– resultó ser uno de los mejores títulos de acción del momento. El Agente 47 aún no era cinematográfico, pero sí muy popular, aunque en «Hitman 2» te pusiera las cosas difíciles... De ahí nuestra guía completa. También ofrecíamos la solución de la aventura «Ring 2».

Entre los temas de actualidad aquellos días Eidos nos dio un gran disgusto con el inesperado retraso de «Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad» pocos días antes de su lanzamiento. Menos mal que hoy Lara Croft está más en forma que nunca, con un nuevo «Tomb Raider»... ¿Crees que ha cambiado mucho?




«HITMAN 2» Y 47

Hace sólo unos meses que el Agente 47 buscaba su absolución. Pero no por ello vamos a olvidarnos de sus crímenes de hace diez años. «Hitman 2» fue la consolidación de la saga, con un brillante diseño de acción y sigilo.

En «NFS: Hot Pursuit 2», la serie volvía a la conducción arcade y a las persecuciones, con la poli pisándote los talones.



En «La Comunidad del Anillo» podías jugar alternativamente como Frodo y el resto de héroes que le acompañaba en su viaje.

LOS PERSONAJES DEL MOMENTO

En la ficción, los personajes del momento eran los protagonistas de "El Señor de los Anillos", pero el nombre propio que empezaba a destacar era el de Cliff Bleszinsky. Antes de su bombazo con «Gears of Wars» ya dejaba claro que no se escondería de las cámaras.

› **Cliff Bleszinsky,** responsable de la tecnología de la saga «Unreal» llamaba ya la atención con su peculiar "look".



› **«La Comunidad del Anillo», el juego de acción y rol** que contaba con la licencia cinematográfica oficial de idéntico título, acababa de aparecer en casi todas las plataformas y nos ocupábamos de su análisis en PC. Aquellos días ya se estrenaba en el cine la segunda parte de la trilogía de " El Señor de los Anillos" dirigida por Peter Jackson bajo el título de "Las Dos Torres". El juego de la segunda película no tardaría. Era el momento de máxima popularidad y presencia de los personajes de Aragorn, Gandalf, Frodo, Legolas, Sauron...



MICROMANÍA TERCERA ÉPOCA

En el último número de 2002 contábamos con varias previews, una veintena de previews, trucos y hasta dos soluciones. Pero las páginas más destacadas eran estas.

«Imperivm» en Review





Así comenzaba la gran saga «Imperium». En Review pudimos atestiguar que FX ofrecía un juego de estrategia riguroso pero fácil de jugar.

Galería, «Praetorians»



Pyro Studios nos presentaba su imperial «Praetorians». Las expectivas estaban por todo la alto tras el éxito de «Commandos».

Avance de «Unreal II»



Tras visitar los estudios Legend os ofrecíamos un avance de «Unreal II» con especial atención a su avanzada tecnología y a su absorbente guión.

Arte, «The Westerner»




Fenimore Fillmore se mostraba así en la nueva aventura de la madrileña Revistronic, continuando la genial «3 Skulls of the Toltecs».

Solución completa de «Hitman 2»



La solución de «Hitman 2» resultó de gran interés para muchos, dada la dificultad de algunas misiones.

Hace 20 años

Aventuras gráficas y adaptaciones de recreativas dominaban el panorama, pero el incipiente 3D auguraba una revolución.

MICROMANÍA 56, SEGUNDA ÉPOCA

La mirada furtiva del Malcolm de Kyrandia auguraba peligro para nuestro personaje. Destacaban también los avances de «Space Quest» y «Comanche» y los análisis de «Joe & Mac» y «Leather Goddeses of Phobos 2».

A comienzos de 1993 resultaba difícil encontrar a jugadores que prefiriesen los entornos gráficos en 3D a los 2D. Las aventuras gráficas y los arcades se servían de sistemas de "scroll" vertical u horizontal para reproducir escenarios y mover personajes sobre ellos. La precaria geometría de los gráficos tridimiensionales tenían poco que hacer frente a la riqueza de los decorados en VGA, con resoluciones de hasta 640x480 píxeles y 256 colores.

Hasta entonces el 3D tenía cierto encanto, incluso en su versión más "poligonal", pero no para una mayoría. La cosa iba a empezar a cambiar en los primeros días de 1993. La tercera dimensión empezó a mostrar su gran potencial con notables avances en la simulación, la acción y la irrupción en algunas aventuras. Por supuesto, los ordenadores lideraban los avances tecnológicos del software de entretenimiento de la época.

Terror de Lovecraft

La sensación del momento era jugar al terrorífico «Alone in the Dark» de Infogrames un juego de acción y aventura que tenía en los relatos de H.P. Lovecraft su mayor fuente de inspiración. Al realizar la review quedó claro que se trataba de una una obra maestra. Podías elegir encarnar al investigador Edward Carnby o a Emily Hartwood, sobrina del propietario de la mansión Derceto –en la Louisiana de 1924–, lugar donde desarrollaba la narración del juego. «Alone in the Dark» empleaba modelos 3D y controlabas a tu personaje en tercera persona, desde cámaras fijas situadas estratégicamente para lograr la máxima expresión dramática, casi cinematográfica. El resultado cuajó de tal modo que dio lugar a todo un subgénero dentro de la aventura, el llamado "survival horror".



Novalogic asombraba con la tecnología "Voxel Space" de «Comanche».



«The Legend of Kyrandia» inauguraba una trilogía de gran éxito. Su protagonista, Brandon, emprendía el camino de la magia.

¿Píxeles en 3D?

A lo largo del año anterior, id Software había logrado un gran impacto con «Wolfenstein 3D». Sus gráficos no eran 3D del todo –utilizaba "sprites" en lugar de modelos tridimensionales–, pero conseguía una sensación

EL SEXY «LEATHER GODDESSES OF PHOBOS! 2»

La aventura conversacional de Infocom «¡Diosas del Cuero de Phobos! 2» tenía un montón de escenas cómicas y picantes. Sin distraerte demasiado, tenías que salvar la Tierra del año 1956 como chica, chico o alienígena.



convincente. El camino de las 3D, buscando el máximo realismo, estaba por explorar. Pero Novalogic, una compañía desconocida hasta entonces, iba a darse a conocer con el empleo del "voxel", término por el que se conocía un píxel con datos volumétricos, es decir, en 3D. Desarrollando una tecnología que se dio en llamar Voxel Space, Novalogic nos presentó su simulador basado en el prototipo del helicóptero de combate RAH-66 Comanche. ¡Quedamos deslumbrados, no podíamos dejar pasar la oportuniad enseñar las primeras imágenes de «Comanche» en Preview!

Visto con perspectiva, lo cierto es que la definición de Voxel Space aún era muy precaria. Apenas podías distinguir los perfiles del escenario, por no hablar de los tanques y helicópteros enemigos, que casi te los tenías que imaginar. Sin embargo, poder sobrevolar un terreno escarpado, a todo color y en 3D, era indiscutiblemente un hito. El "voxel" está hoy casi olvidado –tanto como el RAH-66, que jamás llegó a producirse en serie– pero antes de eso, daría lugar a un puñado de juegos en años posteriores.

Fantasía y espacio

Regresando al comienzo de 1993, los juegos más populares se contaban en el género de las aventuras. La más atrevida era «Leather Goddesses of Phobos! 2» un cóctel con generosas dosis de surrealismo, humor sin mojigatería y cierto toque hortera. Resultaba bastante facilona... La aventura.

Más convencional era la fantástica «The Legend of Kyrandia», de Westwood Studios. La compañía había sido fundada sólo siete años atrás por Louis Castle y Brett W. Sperry en un garaje de Las Vegas, pero sus éxitos no habían hecho más que empezar.

Mientras tanto, nos asomábamos a «Space Quest», con el regreso del antihéroe más gafe y con más potra de toda la galaxia, Roger Wilco. ¿Querría el Comandante Shepard tenerlo a bordo en la Normandía?

GRÁFICOS VANGUARDISTAS

En Chicago, acababa de celebrarse la convención de infografía más prestigiosa del mundo, el Siggraph. Desde allí nos llegaban ejemplos de imágenes con lo más avanzado aplicado al cine y los videojuegos. "El Cortador de Cesped" asombró al público y se convertiría en una peli de culto, con la realidad virtual como tema de fondo. Daría lugar a un original videojuego de CD-ROM. También el "morphing" exhibido en el videoclip "Black & White", de Michael Jackson, daba mucho que hablar En la revista te contábamos cómo funcionaba esta técnica.







«JOE & MAC» EN CASA

Por fin pudimos jugar este arcade de plataformas que conocíamos de los los salones recreativos en ordenadores y consolas, sin dejarnos la paga.



El «Space Quest» de 1986 reaparecía en un remake. La misma comedia galáctica pero con gráficos en VGA y sonido SoundBlaster.



«Alone in the Dark» con su básico 3D y sus cámaras fijas era muy capaz de tenerte con el corazón en un puño.

TECNOLOGÍA A NUESTRO ALCANCE

No existía mucho hardware en 1993 con el que pudieras actualizar tu equipo. Aunque el PC clónico empezaba a extenderse, casi todo lo que podías hacer era comprar una tarjeta de sonido, un módem interno, quizá un disco duro y, sobre todo, más memoria, la dichosa RAM... Pronto llegarían las tarjetas gráficas Matrox, pero suponían un lujo que casi nadie se permitía... Sin estándares como DirectX u OpenGL, no tenía mucho sentido invertir en gráficos. En cambio, en periféricos era otra cosa. El popular estilo de juego arcade de la época desaconsejaba aporrear un teclado mecánico. ¡Con lo bien valorados que están hoy para jugar! En lugar de ello, podías comprar un montón de joysticks, palancas arcade y gamepads.

› ¡Alta densidad! El sistema de almacenamiento portátil más usado eran los famosos y prácticos floppy de 3,5" con hasta 2,88 MB de capacidad. Hasta la llegada del CD-ROM un juego podía ocuparte muchos de estos.



› Super VGA. Los conectores D-Sub de 15 pines y el estándar VGA pronto daría lugar al SVGA. ¡Podíamos jugar en 640x480 y 256 colores!

MICROMANÍA SEGUNDA ÉPOCA

Las 96 páginas de nuestro formato gigante daban mucho de sí para comentar juegos de todos los ordenadores y consolas. Los temas centales fueron los de esta selección.

Guía de «Kyrandia»



«The Legend of Kyrandia» tenía muchos caminos. Una guía esquemática servía de ayuda.

Review de «Alone in the Dark»



Con tantos juegos sólo podíamos disponer de una sóla página para el análisis de «Alone in the Dark». Pero la nota era altísima.

Review de «The Two Towers»



10 años antes del estreno en cines de "Las Dos Torres" (Peter Jackson) Interplay realizó un estupendo JDR que contaba la misma historia del la famosa saga de J.R.R. Tolkien.

Preview de «Inca»



El Imperio Inca, una civilización alienígena y los Conquistadores... Esta aventura mezclaba muy ingeniosamene la Historia y la ciencia ficción.

Preview, «Comanche»



Un sofisticado helicóptero, un gran arsenal y gráficos impactantes ¡Qué buena pinta tenía el simulador de Novalogic!

Ventaja visual con tus juegos

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

EIZO FORIS FS2333

La compañía EIZO, especializada en monitores, tiene en éste su primer modelo orientado a los videojuegos, desarrollado en **colaboración con el equipo de gaming profesional Fnatic.** El Foris FS2333 ofrece una apreciable ventaja táctica con el empleo de la **tecnología Smart Insight,** que mejora la visualización en entornos oscuros o con bajo contraste. Puede mostrarte adversarios un instante antes donde habitualmente tardarías en verlos, lo que puede **marcar la diferencia** frente a tus rivales.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

FICHA TÉCNICA

- Pantalla: LED Blacklight IPS de 23"
- Formato: Panorámico 16:9
- Resolución: 1920x1080 (FullHD)
- Contraste/Brillo: 1000:1 / 250 cd/m²
- Frecuencia de refresco: 60 Hz
- Tiempo de respuesta: 3,4 ms
- Altavoces: 2x0,5W
- Conexiones: 2.0 0,5W estéreo
- Ángulo de visualización: 178º
- Precio: 304 €
- Web: *www.eizo.es*

FUNCIONES SMART

Lo que hace único este monitor, son sus tecnologías activas para visualización gaming. En la imagen puedes ver un ejemplo del Smart Insight que mejora la visualización zonas oscuras o con bajo contraste. Con Smart Resolution se añade definición a los objetos en movimiento. ¡No se te escapará nada!



AJUSTE Y CONEXIONES

El posicionamiento de la pantalla es fácilmente adaptable. Permite ajustar la altura hasta 60 mm, el ángulo de elevación hasta 25 grados y 344 grados de lado lado. Además incorpora un asa para transportarlo. **Las conexiones** incluyen entradas de imagen DVI, D-Sub, 2xHDMI y audio minijack. En el lateral puedes conectar unos auriculares.



MANDO A DISTANCIA

El Foris FS 2333 permite establecer siete perfiles de visualización diferentes. Puedes seleccionar una **configuración óptima** con el mando, según veas películas o juegos, o puedes seleccionar otra fuente de entrada de sonido. El mando también tiene un botón para acceder a las **funciones Smart,** ajuste de volumen para los altavoces que incorpora y acceso al panel de configuración en pantalla OSD.



Inmersión total con un 5.1 auténtico

MAD CATZ TRITON PRO+ 5.1

» Headset » Precio: 160 € (aproximadamente)
» Más información: Mad Catz » *www.madcatz.com*

Compatible con PC, XBox 360 y PlayStation 3, este headset Triton combina una disposición de **drives con 5.1** y el estándar de sonido **Dolby Digital Pro Logic II** para conseguir el mejor sonido surround en entornos 3D. Incorpora un micrófono y un mando en el cable.

INTERÉS ●●●●●●





ROCCAT RYOS MK PRO



La firma de periféricos Roccat ha lanzado una nueva línea de teclados con los Ryos MK (estándar, Pro y Glow). No cuentan con diposición de teclas en español (con la ñ), pero muchos jugadores encontrarán muy interesantes sus prestaciones aquí: **www.roccat.org**

STARCRAFT II RAZER SPECTRE

El fabricante Razer cuenta con una línea de periféricos con la licencia de «StarCraft II» y ahora nos llega la versión del ratón láser Spectre para la expansión **«Heat of the Swarm»** con iluminación en el violeta de Sarah Kerrigan: **razerzone.com**

El gaming más radical

TT ESPORTS LEVEL 10M



» Ratón para juegos » Precio: 92 € » Más información: Tt eSPORTS » *www.ttesports.com*



Desde hace tiempo, podemos disfrutar del ratón Level 10M de Thermaltake que tanto interés despertó el año pasado y comienza a bajar un poco el precio. El Level 10M cuenta con un **sistema de ventilación**, memoria, iluminación ajustable, base metálica y un **sensor láser de 800 a 8200 ppp.**

INTERÉS ●●●●●●●

MEDION E. X5715 D



Si buscas un PC para jugar, el **Erazer X5715 D** de Medion cuenta cuenta con un **diseño avanzado** y componentes de alto rendimiento, incluyendo un chip Core i7-3770, 16 GB de RAM y gráfica GeForce GTX 680. Su precio es 1599 € (IVA Incluido) **www.medion.com**

AEROCOOL TEMPLARIUS GLADIATOR



Aerocool es muy conocida por sus sistemas de refrigeración, cajas y fuentes, pero también dispone de una línea gaming muy asequible. El teclado Templarius Gladiator cuesta 38 € y el ratón Templarius Gladiator 22 €. Están disponibles en **www.pccomponentes.com**

La máxima potencia en gráficos

ZOTAC GEFORCE GTX TITAN

» Tarjeta gráfica » Precio: 969 €
» Más información: Zotac » *www.zotac.com*

Ya están disponibles las nuevas gráficas basadas en la nueva GPU de Nvidia GeForce GTX TITAN, **lo máximo en gráficos.** El modelo de Zotac cuenta con **2688 núcleos CUDA,** 6 GB de memoria con un interfaz de 384 bit. Ofrece soporte para para las funciones de **Shader Model 5.1 DirectX 11.1.**

INTERÉS ●●●●●●●●●



MAD CATZ F.R.E.Q. 7

Mad Catz ha presentado su avanzado F.R.E.Q. 7 Surround Gaming Headset para PC con tecnología Dolby Headphone y Dolby Pro Logic IIx. Incorpora la tecnología de los productos GameSmart previstos para 2014. Tienes más información en **www.madcatz.com**



Plataforma de altas prestaciones

MSI Z77 MPOWER

» Placa base » Precio: 189 €
» Más información: MSI » *es.msi.com*

La nueva Z77 MPower de MSI cuenta con **Certificación OC,** uno de los test de rendimiento con overclocking más exigentes. Basada en el **chipset Z77** de Intel, es compatible con procesadores para socket 1155 (Core i7 2600-3770) y permite instalar hasta 32 GB. La MPower está equipada con sonido **THX TruStudio** y soporta Bluetooth y Wi-Fi.

INTERÉS

Sonido en 360 grados

RAZER FEROX

» Altavoces » Precio: 59,99 €
» Más información: Razer » *www.razerzone.es*



Los Razer Ferox son una pareja de altavoces que emiten sonido omnidireccional y están diseñados para llevar. Aunque tienen pequeño tamaño, con sus 3 W suenan muy bien y tienen una autonomía de **hasta 12 horas.**

INTERÉS

Una nube segura

D-LINK NAS DNS 325

» NAS » Precio: 124 €
» Más información: D-Link
» *www.dlink.com*



El ShareCenter Shadow DNS-325 de D-Link ofrece una solución de **almacenamiento en red** con dos bahías. Permite **compartir, almacenar y proteger toda clase de archivos** y documentos. Puedes contar con archivos y compartirlos con seguridad, localmente y por Internet. Cuenta con un servidor de medios compatible con el **estándar DNLA.**

INTERÉS

Auriculares para llevar

MAD CATZ FREQ M

» Auriculares » Precio: Por determinar
» Más información: Mad Catz
» *www.madcatz.com*



Los auriculares F.R.E.Q. M de Mad Catz están diseñados para utilizarlos con dispositivos móviles. Con un chasis de aluminio ligero, **pueden plegarse fácilmente** y ofrecen un sonido de calidad notable. Puedes conectarlos a toda clase de reproductores, consolas PC y Mac.

INTERÉS





Sonido con estilo

LOGITECH SPEAKER SYSTEM Z553

» Altavoces » Precio: 129 €
» Más información: Logitech » *www.logitech.com*

Los nuevos altavoces Z553 de Logitech reproducen sonido envolvente con diseño cuidado, compacto y versátil. El conjunto permite la **conexión de hasta 3 dispositivos** al mismo tiempo con entradas mini-jack o RCA. Ofrece una acústica refinada y unos graves sin distorsión.

INTERÉS



Soporte para un equipo potente

SHARKOON REX8 VALUE

» CAJA PC TORRE ATX » Precio: 52 €
» Más información: Sharkoon
» *www.sharkoon.com*

La nueva famila de cajas REX8 de Sharkoon cuentan con un excelente equipamiento y un **precio asequible** y un buen espacio para instalar componentes. La variante Value cuenta con una ventana lateral. En su panel frontal dispone de cuatro puertos USB 2.0, y dos conexiones de audio. En la parte superior **dos puertos USB 3.0** y el botón de encendido.

de**INTERÉS** ●●●●●●●●



Rendimiento ajustado

ASUS GEFORCE GTX 650 TI PH

» Tarjeta gráfica » Precio: 130-160 €
» Más información: Asus
» *www.asus.es*

La nuevas gráficas GTX 650 Ti ofrecen una buen equilibrio entre potencia y precio. Son aptas para la mayor parte de los juegos e introducen soluciones para mejorar la refrigeración, como los nuevos disipadores Super Alloy Power. Puedes encontrar modelos de 1 GB y 2 GB de memoria gráfica.

INTERÉS ●●●●●●●

Potencia con ligereza

MOUNTAIN SLIM 15

» Ordenador portátil » Precio: 729 € (más IVA)
» Más información: Mountain » *www.mountain.es*



Hay portátiles con prestaciones mayores, equipos gaming y de alta gama... Pero el SliM 15 de Mountain, puede ser una opción si tus requisitos no son muy exigentes. Está equipado con un procesador Core i7 3632QM, 8 GB de RAM 1600 MHz DDR3 y los gráficos están a cargo de un chip **Intel HD 4000.**

INTERÉS ●●●●●●●

DELL ULTRA SHARP U3014

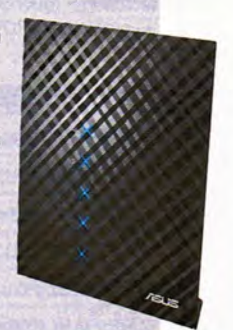


¿Estás buscando una pantalla para jugar a lo grande? La compañía Dell ha lanzado un monitor LED de 30 pulgadas panorámica (16:10) que, además, incorpora resolución UltraHD 2560x1600 píxeles. El precio de este monitor (1500 $) está por confirmar. **www.dell.com**

ARCHOS GAMEPAD

Ya se comercializa el tablet multimedia de juegos de Archos GamePad de 8 GB con un precio no superior a los 150 €. Con el sistema operativo Android, este tablet tiene mandos de control físicos incorporados. Cuenta con un procesador de doble núcleo y pantalla de 7". **www.archos.com**

ASUS RT-N14 U AICLOUD



Asus ha presentado nuevos routers inalámbricos compatibles con la nube de Asus, AiCloud. El modelo RT-N15 U alcanza los 300 Mbps de velocidad e incorpora un puerto USB 2.0 para conectar con adaptadores 3G/4G, impresoras y discos externos. Su precio se sitúa por debajo de los 70€. **www.asus.es**

VIZIO TABLET PC



Nos llega un nuevo tablet con Windows 8 Pro equipado con un procesador de doble núcleo AMD Z60 a 1 GHz, con procesamiento de gráficos integrado. El Vizio tiene 2 GB de RAM y 64 GB de almacenamiento SSD. **store.vizio.com**

SPEED LINK ATMOS ILLUMINATED

Que tu teclado sea retroiluminado, puede dificultarte escribir si, por ejemplo, hay mucha luz... Eso no pasa con el ATMOS de Speed Link. Las teclas son blancas y se iluminan en un azul oscuro, así que lo mismo puedes usarlo a oscuras que en la terraza. Es compacto y cuesta 19,99 en **www.speedlink.com**





¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados pero asequibles.

SONIDO 7.1 ASEQUIBLE

Se aproximan títulos como «GRID 2» y la F1 va a comenzar. Si quieres disfrutar de la velocidad a tope, el volante de Thrustmaster Ferrari F430 te ofrece un tacto y acabado realista y un buen manejo. Cuenta con cambio de marchas por levas, rueda "Manettino" y un potente motor Force Feedback con tecnología TouchSense. Su precio es de 109 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
› CAJA: NZXT Phantom 410	89 €
› PLACA BASE: ASUS P8Z77-V PLUS	142,90 €
› PROCESADOR: Intel Core i5 3570K	212,90 €
› RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
› TARJETA GRÁFICA: GIGABYTE GTX 660 2GB OC	199,90 €
› TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
› DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 120 GB	60 + 140 €
› UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
› MONITOR: BenQ XL2410T (LED 24" 3D)	270 €
› ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
› RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.622 €
PERIFÉRICOS EXTRA:	
› Trustmaster Run&Drive Wireless 3 en 1	28 €
› Sennheiser PC 333D G4ME	127 €

MÁXIMO REALISMO 3D

Si quieres disfrutar del mejor 3D estereoscópico con juegos de PC, el sistema **3D Vision 2 de Nvidia** sigue siendo, desde su aparición, la opción más versátil, realista y recomendable. Además, la lista de **juegos soportados** va en aumento. Requiere, eso sí, un monitor compatible. El precio del Kit 3D Vision 2.0 se sitúa en **142,90 €.**



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

ASUS P8Z77-V PLUS

142,90 € · Más información: ASUS · www.asus.com

Existen un buen puñado de tarjetas con chipset de Intel Z77 muy recomendables y con precios incluso por debajo de los 100 €. Pero ninguna de ellas ofrecen la amplitud de opciones y equipamiento de la P8Z77 PLUS. Admite los últimos chips Ivy Bridge (3770K) 32 GB de RAM en doble canal hasta el estándar DDR3-2400 tiene conexiones SATA, USB 3.0, sonido integrado y de red 10/100/1000 Mbit/s.

Producto recomendado micromanía

PROCESADOR

AMD FX-8120

- 182,90 €
- Más información: AMD
- www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 3970X

- 969 €
- Más información: Intel
- www.intel.com

Intel introduce un nuevo chip Core i7 Sandy Bridge-E aún más potente para socket 2011 que se sitúan como el tope de gama. La variante 3970X dispone de seis núcleos a 3500 MHz.

TARJETA GRÁFICA

GIGABYTE GEFORCE GTX 660 (2GB) OC

189,90 € · Más información: GIGABYTE · es.gigabyte.com

Aunque en las series de tarjetas gráficas con GPU GTX 660, los modelos "Ti" ofrecen un rendimiento mayor, las variantes estándar se destacan como una opción con una mejor relación entre el precio y la calidad. El modelo de GIGABYTE de 2 GB GDDR5 es uno de los mejores ejemplos. Ofrece, por supuesto, soporte para DirectX 11, Shader Model 5.0 y tiene un ancho de datos de 192 bit.



CAJA PC

ZALMAN Z11 PLUS

- 64 €
- Más información: Zalman
- www.zalman.com

Si la torre-midi Z11 de Zalman ya es toda una tentación, la versión plus es una compra muy recomendable. Dispone de puertos USB 3.0 y una refrigeración muy optimizada.

COOLER MASTER COSMOS II

- 384 €
- Más información: Cooler Master
- www.coolermaster.com

La Cosmos II tiene un diseño soberbio y espectacular, con detalles ingeniosos. Admite gráficas de hasta 385mm y placas XL-ATX. Su frontal tiene conexiones 2x USB 3.0, 2xUSB 2.0, audio in/out y eSATA.

MEMORIA

G.SKILL DIMM 16 GB DDR3-1866 KIT (2X8GB)

142 € · Más información: G.Skill · www.gskill.com

Entre las nuevas memorias de la serie Trident X de G.Skill, destaca este kit F3-1866C8D-16GTX, con excelentes prestaciones. Con el puedes dar el salto a los 16 GB con dos módulos para doble canal y prepararte para las exigencias de los juegos. Funcionan a 1333 MHz, estándar más extendido en las placas base modernas y están optimizados para los nuevos chips de Intel y AMD. Su tasa de latencia es de CL8-9-9-24-2N.

Producto recomendado micromanía



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

- 42,49 €
- Más información: ASUS
- www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

- 249,99 €
- Más información: Creative
- es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK 990FX EXTREME 3

- 109,90 €
- Más información: ASRock
- www.ASRock.com

Para pasarte a los chips de nueva generación de AMD necesitas una placa con socket AM3+ y este modelo de ASRock es asequible y tiene todo lo necesario: red, sonido, eSATA, SATA y USB 3.0.

MSI BIG BANG-X POWER II

- 409 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

La Big Bang Power II es la placa con chipset X79 más brutal para los nuevos Core i7 (socket 2011) soporta 128 GB memoria en 4 canales e incorpora sonido THX TruStudio PC.

INTEL CORE I5 3570K

212,90 € · Más información: Intel · www.intel.com

Los Ivy Bridge están fabricados en tecnología de integración de tan solo 22 nm, pero son compatibles con el socket 1155. El chip más equilibrado es este i5-3570K (desbloqueado para overclocking). Cuenta con cuatro núcleos a 3400 MHz e incorpora compatibilidad con puertos PCI-Express 3.0 y USB 3.0 nativa. Intel ha puesto mucho énfasis en perfeccionar la GPU integrada (Intel HD 2500), que es compatible con DirectX 11 y Shader Model 5.0.



SAPPHIRE RADEON HD 7770 OC

- 132,90 €
- Más información: Sapphire
- www.sapphiretech.com

Esta Sapphire con GPU HD 7770 se sitúa en la gama media, pero última generación añade mejores prestaciones y es compatible con las últimas tecnologías como DirectX11.1 y Shader Model 5.0.

ZOTAC GEFORCE GTX TITAN

- 969 €
- Más información: Zotac
- www.zotac.com/es/

Ya están disponibles las nuevas GeForce GTX Titan, con la GPU más potente y avanzada que puedes instalar en tu PC. La Titan de Zotac tiene 6144 MB de memoria y un interfaz de 384 bit.

NZXT PHANTOM 630

189,90 € · Más información: NZXT · www.nzxt.com

El precio de la Phantom 630 es más caro de lo esperado, incluso dentro de la gama de NZXT. Sin embargo, los más exigentes sabrán apreciar las innovaciones con las que cuenta esta caja de plástico y acero. Un avanzado sistema modular de discos duros, capacidad para 9 ventiladores con control de velocidad. Admite radiadores de refrigeración por líquido. No le faltan puertos USB 3.0x2 USB 2.0x2, conexión de audio, lector de tarjetas y filtros anti-polvo.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

50 € · Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB y este kit, el más básico de Beast. Cuenta con prestaciones aptas incluso para overcloking.

GEIL DIMM 32 GB DDR3-2666 QUAD-KIT

699 € · Más información: GeIL
- www.geil.com.tw/Spanish/home

Existen kits de 32 GB DDR3 2400 para cuádruple canal y sistemas con chipset Intel X79 por la mitad, pero este kit DDR3 2666 es hoy por hoy, el no va más de las memorias.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

99,99 € · Más información: Creative · es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aún así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

SONIDO ATRONADOR Y SIN CABLES

El nuevo conjunto **T6 Series II** de Creative ofrece **sonido envolvente** de altísima calidad en combinación con un **sistema inalámbrico.** Además se le puede conectar cualquier dispositivo de audio mediante **Bluetooth.** Reproduce un sonido 5.1 para películas, juegos y música. Su precio recomendado es de **399 €.**



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: **Cooler Master Cosmos II ATX**	384 €
PLACA BASE: **MSI Big Bang Power II**	409 €
PROCESADOR: **Intel Core i7 3970X**	969 €
RAM: **GeIL 32 GB DDR3-2666**	699 €
TARJETA GRÁFICA: **ASUS GTX 690**	1.099 €
TARJETA DE SONIDO: **Creative SB Recon3D Fatality Champ.**	200 €
DISCOS: **2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3**	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: **Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H**	100 €
MONITOR: **ASUS VG278H 3D LED de 27"**	545 €
ALTAVOCES: **Creative T6 II Series**	399 €
TECLADO Y RATÓN: **Bundle Logitech G700 + G510 + G930**	300 €
TOTAL	6.301 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

CONTROL MÁXIMO Y DISEÑO MODULAR

Ya han llegado los avanzados teclados de **Mad Catz S.T.R.I.K.E. 5 y S.T.R.I.K.E. 7** con versiones localizadas que incorporan teclas en Castellano. Ambos teclados cuentan con un diseño modular que permite una personalización total. El precio de salida del S.T.R.I.K.E. 5 se sitúa en unos **160 €.** El S.T.R.I.K.E. 7, con pantalla táctil cuesta **269 €.**




Rufus ha vuelto. ¡Prepárate a reír!

Caos en Deponia

¿Qué puede ocurrir cuando el personaje más patán del mundo de la aventura tiene peligrosos juguetes en su mano? Lo único posible... ¡el caos!

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Aventura**
- Estudios/Compañía: **Daedalic/FX**
- Distrib.: **FX**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Marzo 2013**

www.fxinteractive.com

LAS CLAVES

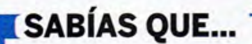
- Será una **aventura gráfica de estilo clásico**, continuación de las aventuras de Rufus en «La Fuga de Deponia».
- **Continuará la historia del juego original**, con nuevos personajes.
- Goal, la elísea, seguirá siendo la clave. Tendrás que devolverle **la memoria, fragmentada en tres partes** de su chip.
- Aparecerán **personajes ya conocidos**, como Cletus, Doc, Bozo y otros.
- Tu objetivo final seguirá siendo **escapar al Elíseo, huyendo del Órganon**.

Primera Impresión

Más aventura clásica en toda su esencia, con todas las influencias posibles de los grandes: personajes con carisma, puzles, diálogos y un sentido del humor notable y gamberro.

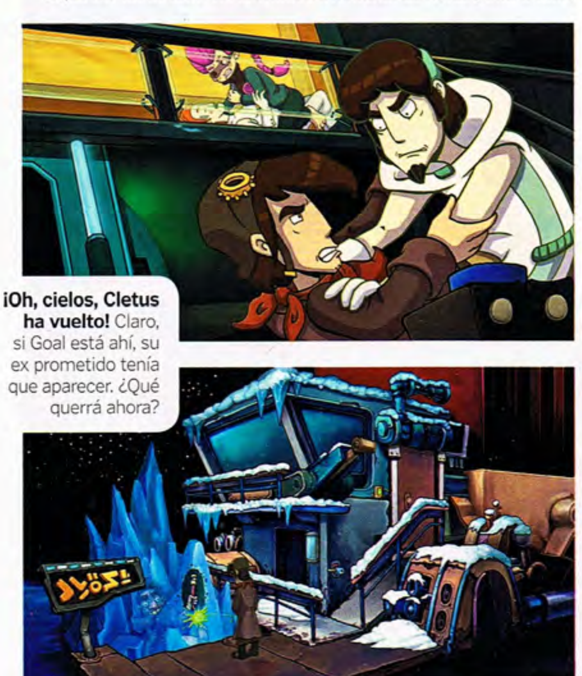


¡Rufus, qué alegría verte de nuevo! Y no viene solo, por cierto. «Caos en Deponia» continuará las delirantes aventuras de Rufus junto a Goal, la elísea.

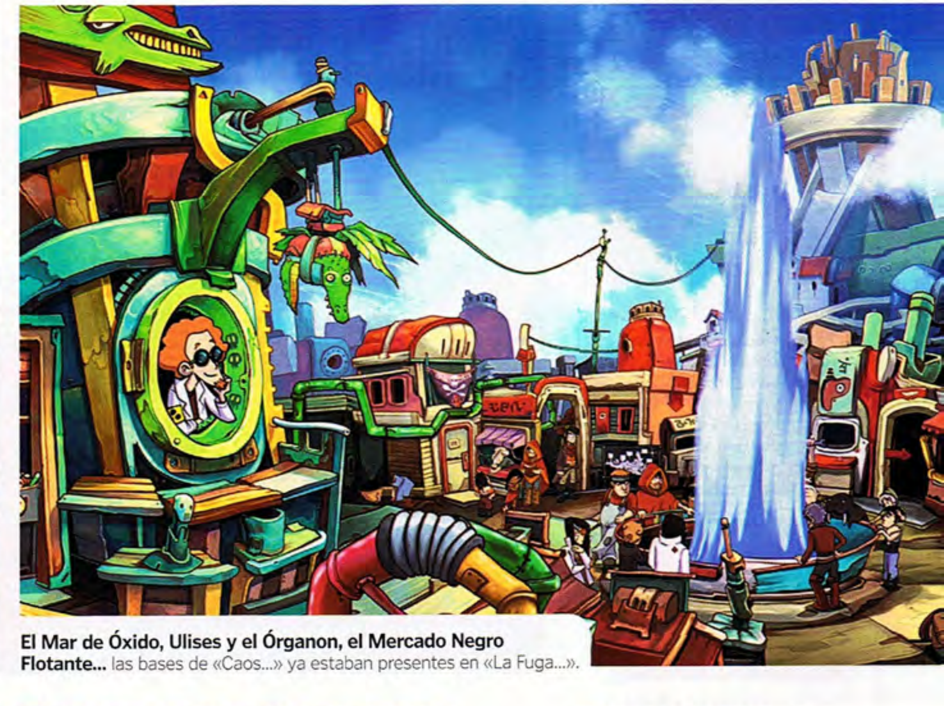


SABÍAS QUE...

Al igual que ocurrió con la anterior entrega de «Deponia», FX ha contado con más de 20 profesionales para ofrecer uno de los doblajes al castellano más impresionantes vistos en una aventura, y en general en un videojuego?



¡Oh, cielos, Cletus ha vuelto! Claro, si Goal está ahí, su ex prometido tenía que aparecer. ¿Qué querrá ahora?



El Mar de Óxido, Ulises y el Órganon, el Mercado Negro Flotante... las bases de «Caos...» ya estaban presentes en «La Fuga...».

LAS AVENTURAS DE RUFUS CONTINÚAN EN DEPONIA, CON EL OBJETIVO DE LLEGAR AL ELÍSEO

Ah, la aventura clásica!... Puzles, diálogos chispeantes, enigmas, tramas llenas de emoción, personajes con carisma, héroes, villanos, amores, peleas... aunque, bueno, esto no implica necesariamente que los protagonistas de estas historias deban ser apolíneos personajes dotados de nobles sentimientos, un desinterés total por el beneficio personal y caballeros de brillante armadura preocupados únicamente por el bienestar de sus semejantes. Ejemplos ha habido muchos: Larry Laffer, Roger Wilco, Guybrush Threepwood o el recién llegado, como quien dice, Rufus, un tipo tan metepatas y presumido que hay que quererlo... por no darle de bofetadas. Un titán de la retórica y la dialéctica, si supiera lo que son; una mente de astucia infinita, si de meterse en líos se trata; un don juan en asuntos amorosos, si pudiese levantar la vista y mirar a los ojos de las mujeres que le gustan. En fin, un compendio de virtudes que lo convierten en un personaje, sí, irresistible y carismático. Nos cae bien, qué le vamos a hacer.

En busca del Elíseo

«Caos en Deponia» es el regreso de Rufus al planeta del que fervientemente sigue deseando escapar, tras el accidentado y caótico –como no podía swer de otro modo– final de su primera aventura en «La Fuga de Deponia»... ¿No lo has jugado? ¿No sabes cómo acabó la aventura? Tranquilo, no te vamos a reventar la historia, y «Caos en Deponia» tampoco lo hará... del todo. El comienzo de la nueva aventura de Rufus sí te pondrá en antecedentes, claro, con un vídeo de arranque del estilo "anteriormente en..." en el que los personajes principales y sus motivaciones apa-

SE PARECE A...



LA FUGA DE DEPONIA
La anterior entrega de la –ya– saga puso las bases de diseño y jugabilidad, que se mantienen ahora.



NEW YORK CRIMES
Uno de los títulos más logrados e innovadores de Pendulo en la aventura, pero de tono más oscuro.





La vieja amistad con Doc y con Bozo... ¡ah! Sí, algunos personajes volverán a salir en esta segunda parte.



FIEL A SÍ MISMO

Daedalic sigue con su apuesta más segura...



› **Personajes carismáticos.** Empezando por Rufus, claro, pero siguiendo con Goal, Doc, Bozo y muchos otros. No, Wenzel ya no será el compinche de Rufus, pero tranquilo, «Caos en Deponia» tiene personajes para dar y tomar. ¡Y todos molan!



› **Sentido del humor salvaje y gamberro.** Y... sí, empezando por Rufus, nuevamente, que es la personificación de la torpeza, la metedura de pata y que sigue resultando tan adorable como merecedor de un par de guantazos. ¡Hay que quererlo!



› **Puzles y diálogos con gran chispa.** En definitiva, «Caos en Deponia», como esencia de la aventura clásica, gira en torno a apartados tan importantes y canónicos –y bien pensados– como éstos... que no serían nada sin la trama y los personajes.



DESCUBRE NUEVOS PUZLES, MÁS PERSONAJES Y UNA NUEVA TRAMA, CON EL MISMO HUMOR GAMBERRO

recerán ante tus ojos: Rufus, Goal, Cletus, Ulises. Y, lógicamente, parte del enredo que era el guión original, con el ansiado Elíseo por el que Rufus suspira, la elite del Órganon y... bueno, que para descubrir todos los secretos de «La Fuga de Deponia» te recomendamos que te lo juegues. Te lo pasarás en grande y tendrás los antecedentes necesarios para no perderte ni uno de los detalles de la trama de «Caos en Deponia». Pero, aun así, no será un obligación para disfrutar a lo grande del juego de Daedalic y FX. Y es que, en resumidas cuentas, a grandes rasgos el estudio retomará la esencia de aquel para seguir construyendo en el nuevo juego una historia delirante en torno a Rufus, con casi los mimos objetivos: llegar el Elíseo, ganarse el amor de Goal, la muchacha por la que se volvió loco, y huir de Deponia.

Dicho así, claro, parece muy sencillo, pero si conoces «La Fuga de Deponia» ya sabrás qué te espera: diálogos con multitud de personajes, buscar objetos y darles un uso no siempre evidente, resolver puzles tan ingeniosos como surrealistas y, por añadidura, devolver a Goal sus recuerdos. Porque en «Caos en Deponia» la pobre ha sufrido tal morrón que su chip cerebral se ha fracturado en tres partes que Rufus, claro, tendrá que recuperar. Y ahí entrarás tú, como es lógico...

Tres en una

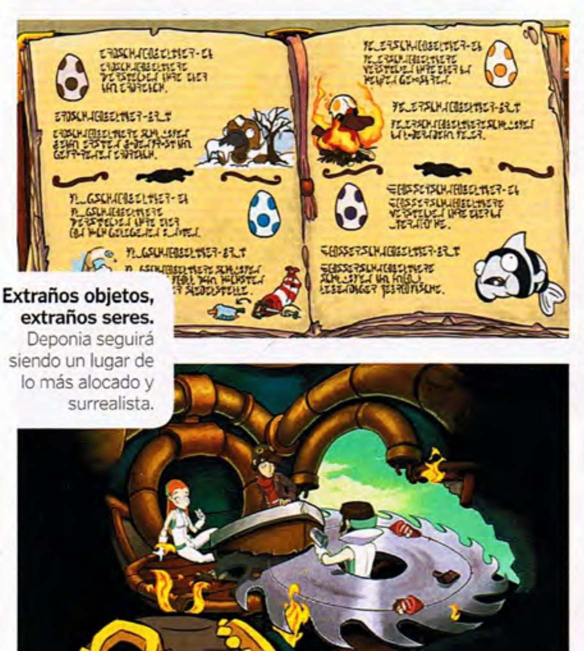
Esta original trama, en realidad, te ofrecerá un desarrollo bastante más atípico de lo que te puedas imaginar. En realidad, Rufus no tendrá que encontrar tres chips, como es fácil deducir de lo que te acabamos de co-



Pero... ¡que te vas a caer, chiquillo! Nada, que en Deponia cualquier cosa seguirá siendo posible. A ver si lo que Rufus quiere es sentar la cabeza...

Rufus sigue siendo todo un hallazgo de personaje...

Torpe, patán, metepatas, pagado de sí mismo, no tiene abuela... Rufus es, como ya sabrás si has jugado a «La Fuga de Deponia», o averiguarás si juegas a «Caos en Deponia», la esencia misma del juego. Un personaje con el que Daedalic ha dado en el clavo organizando una trama, unos puzles, unos diálogos y unos secundarios que giran en torno a él, como un nuevo Guybrush Threepwood del s. XXI. ¿Exagerado? No, si conoces la saga. Ya tardas...



Extraños objetos, extraños seres. Deponia seguirá siendo un lugar de lo más alocado y surrealista.



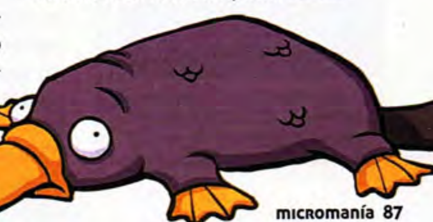
¡Toma homenaje a la historia del videojuego! No todo consiste en meter chistes, sino en hacerlo del modo más ingenioso posible. ¡Fight!

mentar, sino que tendrá que conquistar a las tres personalidades de Goal –niña inocente, dama refinada y mujer guerrera– resultantes del accidente que ha tenido la elísea tras el choque de Rufus con la cápsula de Cletus que... ieeeh!, que te vamos a hacer demasiados spoilers, y no es la intención. Mejor, descúbrelo todo por ti mismo cuando le eches mano a «Caos en Deponia».

Lo que sí te vamos a contar, así por encima, es que personajes como Bozo o Doc serán claves en la nueva aventura de Rufus. Bueno, de hecho, el arranque de «Caos en Deponia» es idéntico a «La Fuga de Deponia», y es que lo primero que te vas a encontrar es un tutorial para reparar una prensa. ¿Te suena? Sí, como en el juego anterior, pero la diferencia es que antes charlabas con Wenzel y ahora con Bozo. Eso sí, a partir de ese momento te encontrarás con nuevos personajes, escenarios, puzles y todo lo que puedas imaginar... Vaya, no, en realidad sí habrá algo igual. Y no, no hablamos de la diversión, que eso es evidente. Ni del humor gamberrete. Tampoco es eso. Hablamos de jugabilidad y diseño.

Y es que la base de «Caos en Deponia» no variará ni un ápice respecto de su predecesor en cuanto a interfaz de usuario, con ese inventario desplegable con la rueda del ratón, esas ayudas en pantalla con sólo pulsar la barra espaciadora, o el sistema para combinar objetos y crear otros nuevos.

«Caos en Deponia» apunta tan alto o más que su predecesor en casi todo y, no sólo en su diseño y diversión. Por supuesto, FX ha echado el resto en la producción con un doblaje espectacular –si no jugaste con el primer juego, lo entenderás si disfrutas de esto–. El mes que viene, veremos si las enormes expectativas que tenemos se han cumplido. F.D.L.





El zombi siempre llama seis veces

Resident Evil 6

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/Avent.**
- Estudios/Compañía: **Capcom**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Marzo 2013**

www.residentevil.com

LAS CLAVES

- Continuará la historia de la clásica saga de "survival horror" **más centrada en la acción que nunca.**
- La acción se desarrollará en diversos escenarios de **Estados Unidos, los Balcanes y China.**
- Los protagonistas incluirán a personajes conocidos como **Leon Kennedy o Chris Redfield**, que jugarán por parejas.
- Incluirá **nuevos modos de juego**, tanto individuales como multijugador.
- El guión **cruza la historia** de los protagonistas.

Primera Impresión

La vuelta de una de las sagas clásicas de horror se reinventa, centrándose más que nunca en la acción y retomando a sus protagonistas más carismáticos.

Nuevos virus, nuevas mutaciones, más enemigos que nunca, los protagonistas más carismáticos... ¡A matar zombis se ha dicho!

El que, por una u otra razón, para determinados juegos en versión PC haya que esperar varios meses, se está convirtiendo –afortunadamente– en la excepción a la regla, pero de vez en cuando nos toca sufrir una de estas largas esperas. La de «Resident Evil 6» es, por el momento, la última que nos ha caído encima pero, como también suele suceder en estos casos, la compañía responsable de que los jugadores de PC desarrollen una paciencia que ni el santo Job tendría hoy día, suele acompañar el lanzamiento de turno de varios extras en la versión para ordenadores de su juego que mitiguen, en lo posible, el sufrido y mentado lapso. Y Capcom, como era de esperar ha cumplido. Aunque, claro, la fama que arrastra «Resident Evil 6» en su versión para consola, también se ha de tener en cuenta... ¿cierto?

La pandemia continúa

La historia de «Resident Evil 6» perpetúa el guión original, 10 años después del desastre de Raccoon City, y retoma a personajes clásicos como Leon Kennedy y Chris Redfield, juntándolos con otros más modernos e inéditos, como Jake Muller, para hacer frente a las nuevas mutaciones de los virus de Umbrella en la apoteosis zombi de la saga. Pero... ¿será «Resident Evil 6» realmente una vuelta a los orígenes? La realidad es que la nueva entrega de la saga quiere ser cualquier cosa menos eso. Y así lo ha demostrado en su paso por consolas, para delirio y alegría de algunos y rasgadura de vestiduras de otros... Ya sabes eso que se dice de que sobre gustos no hay nada escrito.

Para empezar «Resident Evil 6» será más que nunca un juego de acción, dejando el tono "survival ho-


10 años después del desastre de Raccoon City... «Resident Eviol» vuelve en su sexta entrega con más personajes, zombis y acción que nunca. ¡Coge tu arma!

Nuevo modo para la versión PC... ¡y los que vendrán!

A menos de un mes del lanzamiento (ya disponible cuando leas estas líneas), Capcom anunció que la versión para PC de «Resident Evil 6» incluiría un nuevo modo: "Los Mercenarios: Sin Piedad". Se trata de una variación del clásico "Mercenarios", con la salvedad de que Capcom afirma que ahora incluirá más enemigos en pantalla que nunca. Además, otros modos ya disponibles para consola estarán listos en PC "poco después del lanzamiento"...


Viejos conocidos de la serie. Aunque hay nuevos personajes, clásicos como Leon o Chris regresan al juego.


Acción por parejas contra los zombis. Además de centrarse más en la acción, el nuevo «Resident Evil» divida la trama por parejas.

rror", la exploración y la aventura como elementos secundarios, cuando no inexistentes, directamente.

Además, el diseño de acción de la nueva entrega de la saga ofrecerá más personajes que nunca, que juntos como pareja recorrerán distintos escenarios de Estados Unidos, China y los Balcanes, combatiendo a también numerosos y nuevos enemigos y zombis –o mutados, o infectados, llámalos como prefieras–, víctimas del Virus-C.

Historias cruzadas

Además de jugar por parejas, los personajes de «Resident Evil 6» desgranan sus respectivas historias en un guión que las acabará cruzando, de forma que las acciones en apariencia independientes de cada uno de ellos por los distintos escenarios del mundo finalmente adquirirán coherencia en la trama global.

10 AÑOS DESPUÉS, LA ACCIÓN Y EL HORROR SE DAN DE CITA DE NUEVO TRAS EL CAOS DE RACCOON CITY

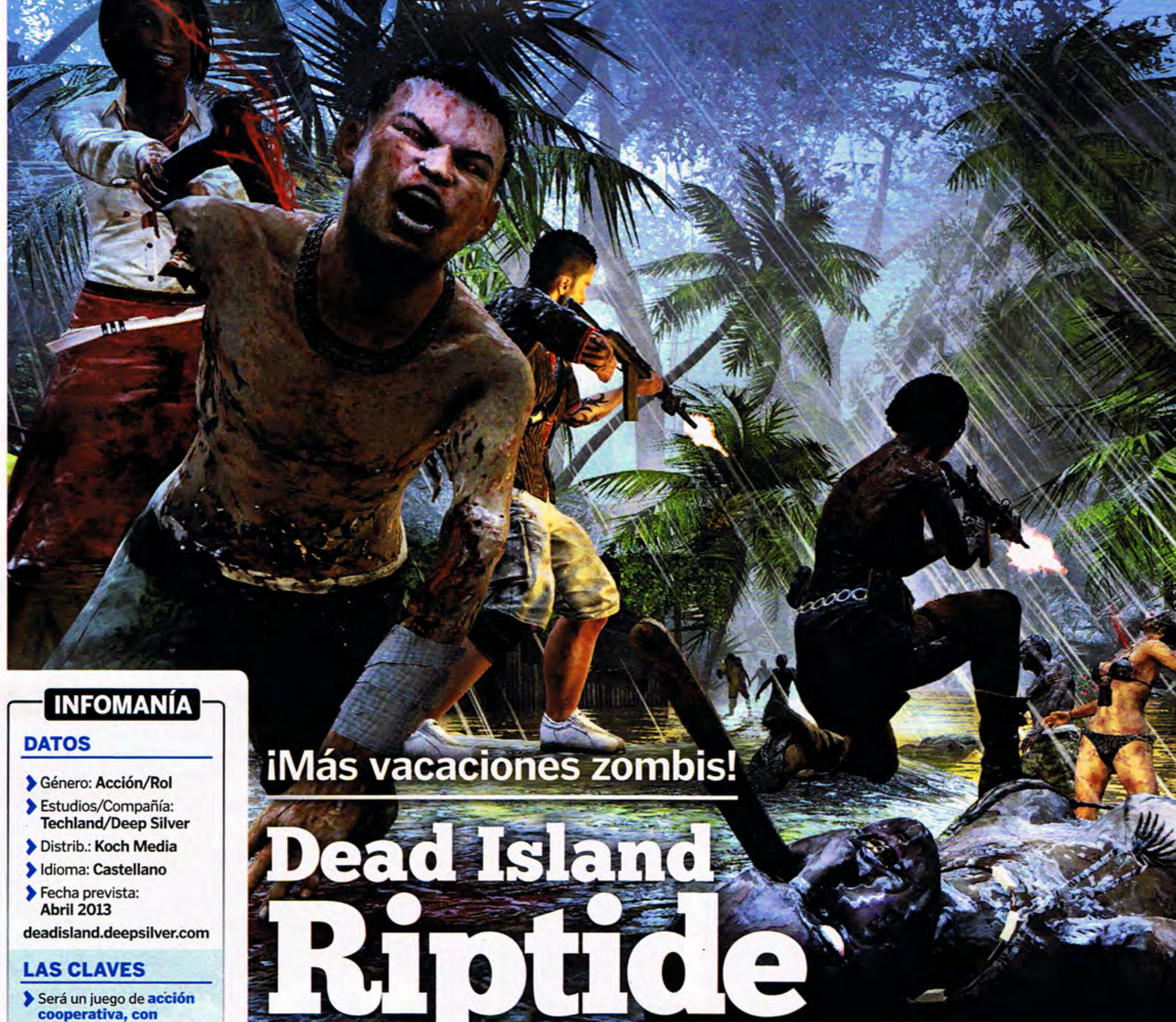
Pero en la jugabilidad, que es lo que importa, al fin y al cabo, es donde la versión PC de «Resident Evil 6» quiere superar las discusiones y reticencias provocadas por las de consola. Y no, no es que en esencia vaya a ser un juego diferente, pero como te decíamos al principio, sí quiere ser una título más completo. Al menos, en su lanzamiento. La inclusión de nuevos modos de juego, como el recientemente anunciado "Los Mercenarios: Sin Piedad", quiere ofrecer más que nunca. Y mejor. Según Capcom "nunca se habrán visto tantos enemigos juntos en pantalla". Vaya, no es que sea el summum de la originalidad, pero al menos cantidad y variedad sí quiere aportar el estudio.

Cuando leas esto, «Resident Evil 6» ya estará disponible. Nosotros, de momento, seguimos con las ganas de ponerles las manos encima a los zombis. Pero ya queda poco. **A.C.G.**

SE PARECE A...


› DEAD SPACE 3
El terror, la acción y los enemigos descompuestos son la base de uno de los juegos del momento.


› RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY
La anterior entrega de la serie se centraba en el modo multijugador.



¡Más vacaciones zombis!

Dead Island Riptide

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/Rol**
- Estudios/Compañía: **Techland/Deep Silver**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Abril 2013**

deadisland.deepsilver.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción cooperativa, con toques de rol**, en el que combatirás a zombis.
- Continuará la historia de **los supervivientes de «Dead Island»**, en una nueva isla, Palanai.
- Podrás elegir entre **cinco personajes diferentes**, los cuatro supervivientes originales y uno nuevo.
- El **componente estratégico** en el juego cooperativo será mucho mayor que en el original.
- Habrá **nuevos vehículos disponibles** y una mejora de las armas.

Primera Impresión

El apocalipsis zombi está de moda y «Dead Island Riptide» abunda en su vertiente "tropical", con más personajes, armas, enemigos y opciones de juego. Para fans del título original, ante todo.

"Vente de vacaciones", decían. "Lárgate a un paraíso tropical", decían. Lo que no dijeron fue lo del apocalipsis zombi, ¿a que no?

El apocalipsis. El fin del mundo. El holocausto. Llámalo como quieras, pero, eso sí, añade al final "zombi". Apocalipsis zombi. Fin del mundo zombi. Holocausto zombi. Mucho mejor. Ahora entenderás más fácilmente lo que es «Dead Island Riptide», aunque su predecesor, «Dead Island», ya es lo bastante conocido como para sepas de qué va el nuevo título de Techland y Deep Silver, que en menos de un mes estará entre nosotros.

Resumiéndolo mucho, «Riptide» será exactamente lo que el fan de «Dead Island» pueda querer: más de lo mismo. Pero desde un enfoque positivo, eso sí. Y es que hay que partir de la base de considerar a «Riptide» como una continuación real de la historia de «Dead Island».

Tras escapar de Banoi en un helicóptero, el grupo de cuatro supervivientes de «Dead Island» aterriza en un buque militar. Se creen a salvo, pero una tormenta provoca el naufragio del buque y arroja al grupo a las playas de otra isla del mismo archipiélago, Palanai. Y, como era de esperar, también ha sido asolada por el apocalipsis, holocausto, etc. O sea, que está infestada de zombis.

La organización para sobrevivir se convierte así, de nuevo, en la máxima prioridad, aunque ahora tendrás la ayuda de un quinto nuevo personaje que se unirá al grupo.

Organízate y sobrevive

En «Riptide» la estructura de la acción y las misiones será muy similar a «Dead Island». Lo primero que tendrás que hacer es organizarte desde tu centro de defensa, para ir cumpliendo las misiones y objetivos en los distintos puntos de la isla. Además, la cooperación entre el grupo de personajes se volverá mucho más estraté-



¡Los zombis han invadido la isla de Palanai! Y tú creías haber escapado del desastre al huir de Banoi... Prepárate para más acción en compañía en «Riptide».

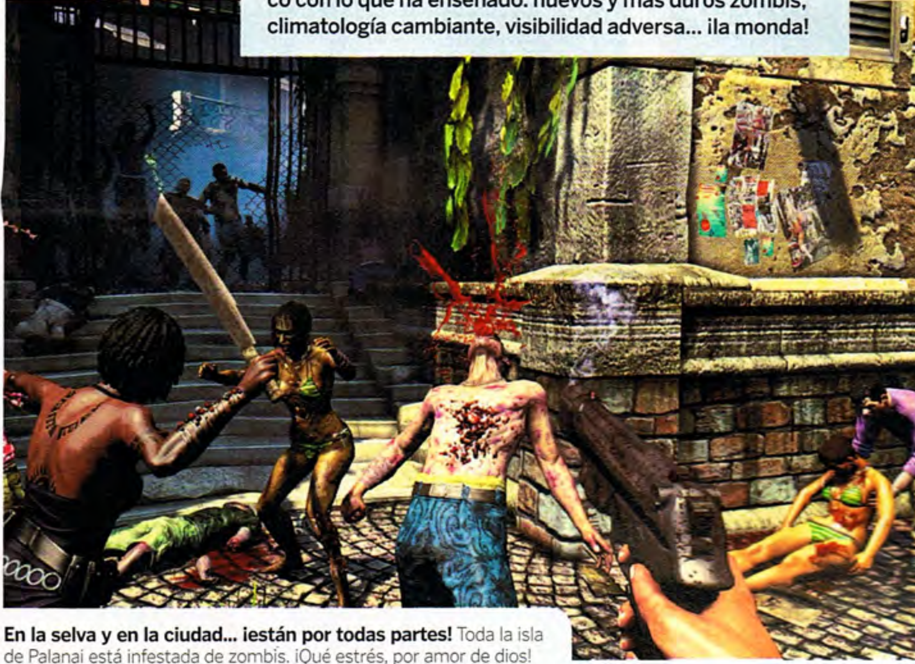


Mutaciones zombi, mal tiempo... ¡esto es sadismo!

«Dead Island Riptide», como buena continuación, pretende ser un juego fiel a sus propias reglas y jugabilidad, establecidas por el original, pero Techland ha pretendido dar una vuelta de tuerca a su nueva propuesta. ¿Cómo? Es fácil imaginarlo... o tal vez no tanto. Además de un cambio de escenario el estudio se ha mostrado algo sádico con lo que ha enseñado: nuevos y más duros zombis, climatología cambiante, visibilidad adversa... ¡la monda!



A matar, sí, pero con estrategia... Esa es la intención del estudio, ofrecer una acción más táctica en equipo.



En la selva y en la ciudad... ¡están por todas partes! Toda la isla de Palanai está infestada de zombis. ¡Qué estrés, por amor de dios!

gica ante los nuevos peligros de Palanai. Porque, sí, en esencia, tendrás que hacer lo mismo que antes, ya lo hemos dicho, acabando con los zombis, pero es que los nuevos enemigos de «Riptide» serán más duros, más inteligentes y sus ataques serán más demoledores.

Nuevas mutaciones zombi te pondrán contra las cuerdas con muertos vivientes que serán realmente duros de pelar, pero, por si te sabía a poco, Techland se ha sacado de la manga un elemento que te va a poner las cosas aún peor: la climatología adversa.

LA ACCIÓN ZOMBI VUELVE EN LA ISLA DE PALANAI, DONDE RECALAN LOS SUPERVIVIENTES DE BANOI

Aún más duro

Sobrevivir en Palanai será todo un desafío, pero cuando hablamos de la climatología no nos referimos sólo a que se ponga a llover, sino que la misma visibilidad se verá afectada, con lo que en más de una ocasión tendrás que hacer una buena planificación con trampas y explosivos para defender la zona en que te vas a mover, evitando así la irrupción inesperada de zombis en el área... ¡Porque no verás desde dónde te vienen!

«Riptide», como comentábamos, será fiel al «Dead Island» original en todos sus planteamientos, incluyendo la mejora y modificación de armas, donde la libertad para crear tus diseños seguirá teniendo un peso muy notable en función de los objetos y restos que vayas encontrando, y también tendrás tus puntos de compra-venta para asegurar la disponibilidad de algunas de ellas, si cuentas con los recursos necesarios.

Si eres fan de los zombis y no te importa ver cómo los muertos vivientes se lanzan a por ti como posesos, «Riptide» debe estar marcado en tu calendario. Ya falta poco, porque en menos de un mes tendrás a los infectados dentro de tu PC. F.D.L.

SE PARECE A...



CALL OF DUTY BLACK OPS II
Aunque los zombis de «Black Ops II» son más lentos y torpes, no es divertido masacrarlos.



DEAD ISLAND
Evidentemente, la base es similar en acción, diseño de armas, jugabilidad... Aunque ahora habrá más.

DE TU PC, AL CIELO: ¡EMPIEZA LA BATALLA!

WORLD OF WARPLANES

Cada vez está más cerca el estallido de la nueva guerra de Wargaming.net, pero ya no hay tanques. Ahora, el fuego está en el cielo. ¡Ponte a los mandos!

Hace mucho tiempo que jugar con un PC no tiene porque costarte ni un euro... salvo el de la conexión a Internet. Y es que los modelos gratuitos de juegos online se han convertido ya en algo tan extendido que no resultan ni sorprendentes. ¿O puede que sí? Wargaming.net, la compañía bielorrusa que ha arrasado en los juegos online con «World of Tanks», sigue empeñada en dar una vuelta de tuerca al modelo del negocio free2play. El siguiente paso les ha llevado al cielo, y tras probar la beta de «World of Warplanes», podemos afirmar que estos chicos saben lo que se traen entre manos.

Un mundo de récords

Más de 30 millones de usuarios registrados –y normalmente activos en el juego–, el récord Guinnes de máximo número de jugadores simultáneos en combate en un mismo servidor... y eso por no hablar de la facturación mensual que maneja la compañía, que pese a no ser oficial, se estima en unos 10 millones de euros. Sí, al mes. No es extraño que hayan comprado Day 1 Studios por 20 millones de euros, Big World –el estudio proveedor de su soporte técnico y motor gráfico– por 45 millones, y se hayan gastado una cifra no desvelada (pero que no se supone pequeña) en Gas Powered Games, el estudio de Chris Taylor responsable de sagas como «Dungeon Siege», «Supreme Commander» o «Total Annihilation», entre otras, que, hace poco se vio forzado a cancelar la búsqueda de financiación en Kickstarter para el desarrollo de su ansiado proyecto «Wildman».

Wargaming.net parece, pues, el nuevo rey Midas del juego online gratuito, que convierte en oro todo lo que toca. Y tras el arrollador éxito de «World of Tanks», el mismo modelo de acción, diseño y negocio se traslada ahora al cielo con el desarrollo de «World of Warplanes».

Combate en el cielo

La beta de «World of Warplanes» –de momento accesible sólo por invitación–, ha sufrido un considerable cambio en las últimas semanas. Aunque, como ya hemos comentado, el modelo de «World of Tanks» es la base sobre la que se ha diseñado el nuevo juego de Wargaming.net: acción por equipos, mejoras de tus naves gracias a la experiencia acumulada, compras de otras nuevas, tres tipos de aviones disponibles según el combate, sistemas de micropagos... con los últimos siempre opcionales, por supuesto, porque la gratuidad absoluta sigue siendo el objetivo de «World of Warplanes».

Las últimas actualizaciones del juego sobre la versión alfa que se estrenó el pasado verano, ha llevado a una considerable mejora gráfica de todo el juego, desde los modelos de aviones a los escenarios, con el estudio implementando nuevos "shaders" que afectan a la iluminación de hasta los más pequeños detalles. El objetivo, en este sentido, es conseguir el máximo realismo visual, para lo que hasta la pintura de los aviones se está teniendo en cuenta. Además,

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción Online**
- Estudios/Compañía: **Wargaming.net**
- Fecha prevista: **2013**

CÓMO SERÁ

- Será un **juego online gratuito de acción y combate aéreo**, por equipos.
- Habrá disponibles vaarias facciones, de las que están confirmadas **Estados Unidos, U.R.S.S., Alemania y Japón**.
- Incluirá **un sistema de micropagos** para mejorar tus naves y adquirir otras.
- Los aviones se dividirán en tres tipos diferentes, y podrás **configurarlos a tu gusto**.



La guerra ahora se libra en los cielos. ¡Aparca tu tanque y ponte a los mandos de tu caza! En «World of Warplanes» la lucha será entre aviones de guerra de la primera mitad del s. XX.

Elige tu avión y lánzate al combate. Existirán tres tipos distintos de aviones disponibles, aunque no todos estarán presentes en todas las facciones que se incluirán en el juego.

¡Tora, Tora, Tora! Los zeros japoneses han sido de los últimos aviones en incorporarse a «World of Warplanes». Pero esperemos que no haya que hacer el kamikaze con ellos...

BIPLANOS, CAZAS, PROTOTIPOS...

De los biplanos de los primeros años 30 a los cazas a reacción de la Guerra de Corea, la colección de naves disponibles en «World of Warplanes» será inmensa, a lo que habrá que sumar, además, la evolución de los distintos árboles tecnológicos de cada facción -ver páginas siguientes-. Pero la variedad de aeronaves, ya desde el comienzo, será enorme, puesto que las distintas décadas de evolución de los pájaros de guerra que recoge el juego aportarán tantas posibilidades para el combate como puedas imaginar. Un desafío a tu gusto.

› **El "dogfight" será uno de los pilares de «World of Warplanes».** Aunque, como en «World of Tanks», el sistema siempre se encargará de que los "matchmaking" estén equlibrados a la hora de participar en el juego, incluso si el combate se libra entre naves de distintas épocas.

› **De la madera y la tela al aluminio.** La recreación de los distintos aeroplanos está siendo extrema, lo que se nota en los nuevos diseños gráficos. Los distintos materiales usan diferentes tipos de "shaders" e incluso la luz afecta de modo distinto a los aviones pintados que a los metálicos.



¿La guerra total entre tanques en tierra y aviones en el mar? Hmmm, no parece probable. Wargaming.net no tiene intención, por el momento, de integrar sus juegos en un único y enorme universo bélico.

claro, de los propios modelos en sí. Y es que «World of Warplanes» te ofrecerá desde biplanos de principios del s.XX hasta cazas a reacción de la Guerra de Corea, las naves más modernas que existirán en el juego.

Los últimos modelos incluidos han sido los zero japoneses –puedes ver el árbol evolutivo en la siguiente página–, con lo que la variedad queda asegurada. Y aún no se han desvelado todas las facciones, por lo que parece.

WARGAMING.NET YA TIENE EN FASE BETA «WORLD OF WARPLANES», Y ESTÁ PULIENDO SU JUGABILIDAD AL MÁXIMO

Para todos los jugadores

Pero Wargaming.net tiene otra preocupación, además del realismo gráfico: hacer el juego asequible a todos los jugadores. Otra de las novedades importantes en la última versión de la beta es la modificación en los controles de los aviones. Por un lado, se han hecho más dinámicos, sencillos y centrados en el combate, no tanto en el pilotaje. Por otro, se han adaptado –lo que también afecta a la visualización y la posición de cámaras– al tipo de combate que desarrolles. Por ejemplo, la cámara será diferente en posición según estés manejando un caza ligero en un "dogfight" o un bombardero en un ataque a objetivos terrestres, pasando de persecución trasera a situarse por debajo de la panza de la nave o por encima del avión, según el objetivo a cubrir.

Lo que Wargaming.net quiere conseguir con esto, según Anton Sitnikav, es maximizar el confort y ergonomía de los controles de vuelo, para que las habilidades de los jugadores y el pensamiento táctico se impongan en el combate. Algo sencillo de plantear, pero que ha llevado al estudio más de seis meses. Pulir a la perfección la jugabilidad parece, pues, una máxima del estudio.

¿La guerra total?

El desarrollo actual de «World of Warplanes» –prácticamente finalizado– y el futuro lanzamiento de «World of Warships» lleva a pensar a que, sumando «World of Tanks», Wargaming.net está creando el universo perfecto del juego bélico, pero... ¿se llegarán a integrar los tres en un único juego? Pues de momento, parece difícil y fuentes de la compañía lo desmienten. Por ahora. Pero sí que habrá una unión, en cierto sentido, de los tres títulos.

Wargaming.net está desarrollando un sistema único de usuario para los tres juegos, en que con una única cuenta puedas acceder a todos ellos y, lo que es más importante, puedes efectuar trasvases de recursos de uno a otro gracias a la misma.

De momento, con la beta de «World of Warplanes» en activo y el estudio volcado en pulir al máximo este nuevo proyecto, no han trascendido más detalles sobre este apartado, pero se espera que esté disponible en el mismo momento en que el juego esté listo.

De momento, si no habías probado «World of Tanks», te recomendamos que lo hagas para entender el éxito de Wargaming.net y te vayas preparando para la nueva batalla. **A.C.G.**

La nueva beta de «World of Warplanes» está en marcha con numerosos cambios. Los más destacados afectan a una mejora integral de los gráficos y a unos controles más dinámicos .

¡Parece de verdad! Wargaming.net está echando el resto con el realismo visual de «World of Warplanes». No sólo en lo referente a los modelos de los aviones, también en los escenarios, con uso de múltiples "shaders" diferentes, para cada ocasión.

LA EXPERIENCIA ES VITAL EN LA GUERRA

Como en «World of Tanks», uno de los pilares del diseño de «World of Warplanes» será la mejora y evolución de tus naves a medida que consigas experiencia –o que tires del siempre efectivo método de los micropagos, si no dispone de mucho tiempo para jugar–, para hacerte más poderoso durante el combate. Los árboles tecnológicos de cada facción se dividirán en 10 fases de evolución de los aviones, y en algunas de ellas dispondrás de hasta tres opciones de avión: ligeros, pesados y de objetivo terrestre. Los primeros estarán indicados para el combate, el "dogfight", persiguiendo enemigos; los pesados, para encarar al enemigo y los de objetivo terrestre... bueno, está claro, para eliminar ataques antiaéreos desde tierra del enemigo. Si eres capaz de sumar fuerzas de forma eficiente con tus amigos, podrás montar un equipo imbatible en todos los frentes.



❯ **Elige tu estilo.** ¿Cuál es tu preferencia en el pilotaje de estos poderosos pájaros? Algunas facciones te ofrecen una evolución de los cazas dividida según el tipo de nave que prefieras pilotar.



❯ **El último en sumarse.** Al árbol de evolución de los aeroplanos japoneses es el más reciente que Wargaming.net ha desvelado. Es más corto que otros, como el alemán, al incorporar sólo un tipo de aviones.





micromanía te regala Runaway 2

Vive la aventura de tu vida metido en la piel de Brian, salva a tu chica y descubre un secreto que lleva enterrado siglos. ¡Es espectacular!

Después de «Runaway», Pendulo se convirtió por derecho propio en uno de los nombres más importantes –si no lo era ya– de la escena internacional de la aventura para PC. Y con «Runaway 2» afianzaron ese merecido prestigio. Estamos ante una aventura realmente completa, profunda, repleta de detalles de calidad, tanto en su diseño como en su jugabilidad, y que por momentos parece más una película de animación que un juego, Así de espectacular es «Runaway 2».

En busca del tesoro

En el juego te metes, de nuevo, en la piel del héroe de la saga, Brian, cuyas vacaciones junto a Gina en Hawai se convierten en una pesadilla cuando la avioneta en que viajaban sufre un accidente. A partir de este momento, con la desaparición de Gina y la irrupción en escena de unos siniestros personajes, recorrerás medio mundo en busca de tu chica y de la resolución de un enigma que se remonta a la época de los piratas.

La jugabilidad de «Runaway 2« es totalmente clásica: un puntero con

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

TU CORREO ELECTRÓNICO | ELIGE UNA CONTRASEÑA
CONFIRMA TU CORREO ELECTRÓNICO | CONFIRMA TU CONTRASEÑA

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX

RUNAWAY 2 EN MICROMANÍA

¡Qué bien, unas vacaciones! Eso es lo que piensan Brian y Gina cuando comienza «Runaway 2», pero pronto las cosas se complican de lo lindo...

Una película de animación en tu PC. El cuidadísimo conjunto de secuencias cinemáticas en alta definición aporta un toque único al juego.



el que relizar todas las acciones, un inventario en el que gestionar todos los objetos encontrados y combinarlos, si llega el caso, y docenas de diálogos a lo largo de los seis capítulos que conforman la aventura.

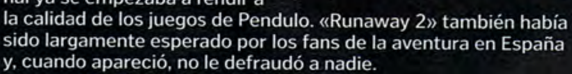
Además, «Runaway 2» cuenta con un sistema de pistas incluido en el propio juego de lo más original. Si en algún momento te atascas, puedes recurrir a la ayuda de Joshua... no te vamos a decir más, de momento.

Y, claro, como ya te hemos mencionado, «Runaway 2» ofrece una calidad gráfica espectacular, no sólo en sus espectaculares escenas cinamáticas. En definitiva, una aventura de las mejores que han aparecido para PC y uno de los títulos clave de la historia de Pendulo. ¡No te lo pierdas!

EN EL NÚMERO 151...

Como siempre, contracorriente, los españoles de Pendulo seguían apostando en 2007, cuando «Runaway 2» vio la luz, por el estilo más clásico de la aventura. Y su peculiar y quijotesca lucha tuvo su recompensa en las páginas de Micromanía cuando su juego se erigió como "Juego del Mes" en el número 151, la revista de agosto.

«Runaway» había sido un auténtico pelotazo poco antes, y parte del mercado internacional ya se empezaba a rendir a la calidad de los juegos de Pendulo. «Runaway 2» también había sido largamente esperado por los fans de la aventura en España y, cuando apareció, no le defraudó a nadie.



La concepción del mismo juego como una película de animación en sus numerosas secuencias cinemáticas, realizadas en alta definición y en base a una combinación distintas técnicas 3D, hizo de «Runaway 2» una rara avis en el mundo de la aventura, lo que unido a su estupendo guión, unos personajes realmente atractivos y unos diálogos tan divertidos como puedas imaginar, convirtió al juego de Pendulo y FX en todo un imprescindible para los amantes del género.

Así, «Runaway 2» se convirtió en el "Juego del Mes" del número 151 de Micromanía, con todo merecimiento. ¡Compruébalo!



1 Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce la clave que encontrarás en la tarjeta recortable que se adjunta con este número de Micromanía, tal y como aparece impresa.

CANJEAR CÓDIGO FX X

Introduce tu código promocional
o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ahora deberías tener ya activa tu copia de «Runaway 2». Para comprobarlo, en el mismo apartado "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Si ya tienes más de un juego FX en tu cuenta, pincha sobre «Runaway 2» para acceder a tu área privada y poder instalarlo.



3 Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.

INSTALACIÓN X



REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium III a 1 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta Gráfica:** 8 MB
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 o superior
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

BIOSHOCK INFINITE

Uno de los juegos más esperados de 2013. ¿Es lo que esperabas? Ponemos bajo la lupa lo nuevo de Irrational.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
José Colino
jose.colino@micromania.es

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

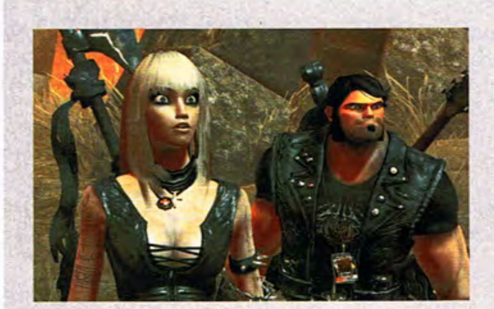
Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
5/2013
Printed in Spain



BRUTAL LEGEND

El juego más rockero de los últimos años ha llegado al PC. Lo analizamos y te contamos lo que necesitas saber.



CAOS EN DEPONIA

La aventura más alocada de Rufus y sus amigos. El estilo clásico vuelve con fuerza a un género no menos clásico.



RESIDENT EVIL 6

Por fin, la última entrega de «Resident Evil» llega al PC. ¿Ha merecido la pena la espera? Descubre nuestras impresiones.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

